VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº18

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE



LO MÁS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
PROJECT GOTHAM RACING 4
MUTANT STORM: EMPIRE
METAL GEAR ONLINE
SILENT HILL ORIGINS
ARMY OF TWO
WII FITNESS
RACE 07
Y MÁS...

NUEVO

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
HEAVENLY SWORD
STUNTMAN IGNITION
SPACE GIRAFFE
FATAL INERTIA
MOTO GP '07
BIG BRAIN
BIOSHOCK
Y MÁS...

GLOBUS
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€

FALLOUT 3

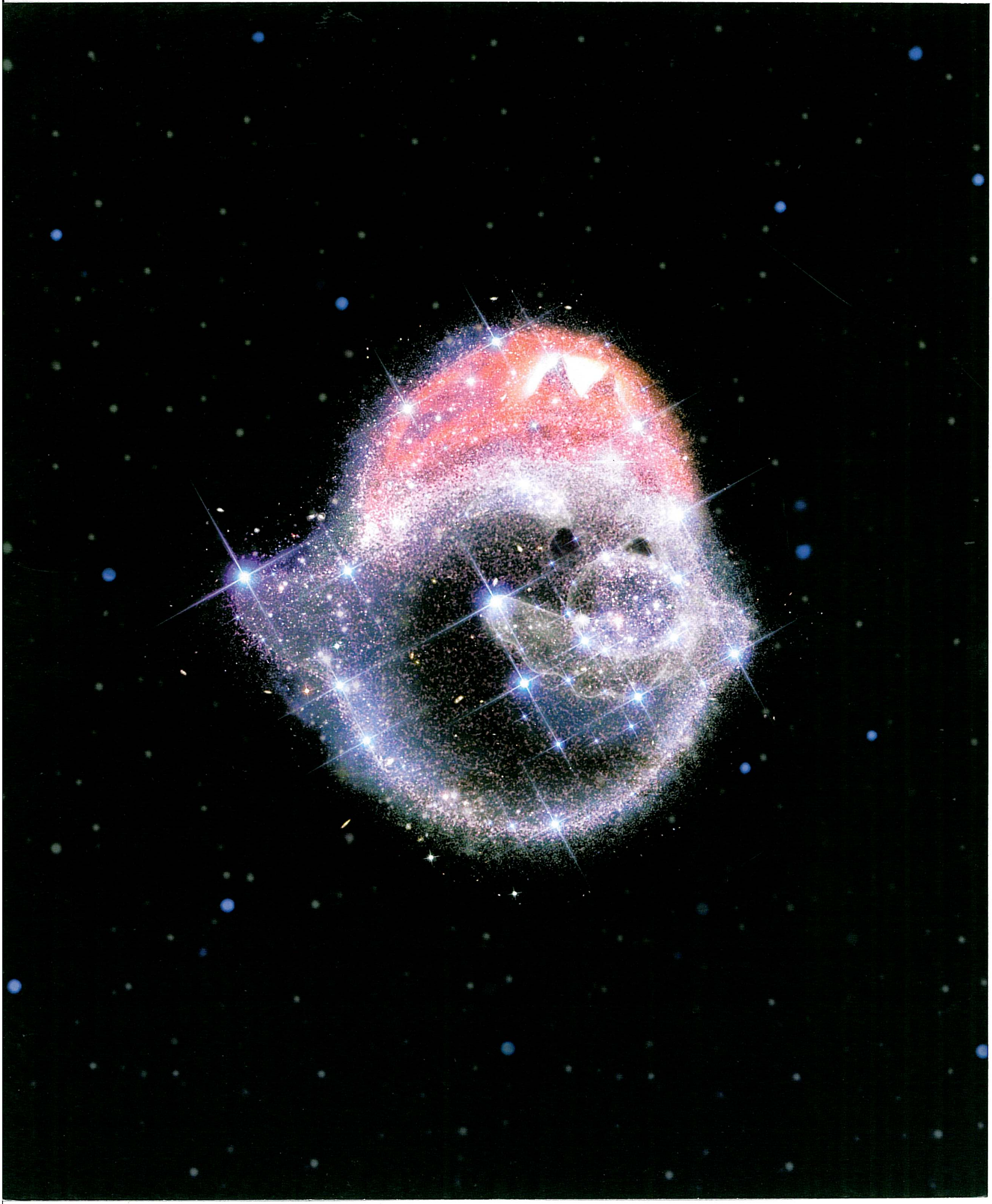
La lucha continúa tras el desastre nuclear. PC, 360 y PS3

BEOWULF

Aventuras monstruosas para PS3, 360 y PC

SUPER MARIO GALAXY

Ya esta aquí el mejor superventas para la Wii



Con más o menos convicción, todos sabíamos que los primeros juegos de Wii sólo eran un ejemplo de lo que la consola podría hacer y que poco a poco aparecerían los pesos pesados que atraerían a muchos jugadores no tan "casuals". La aventura galáctica de Mario es un buen ejemplo, y muy pronto podrás disfrutar de un gran juego de plataformas lleno de sorpresas que promete horas de diversión. Pero hay más, muchos más juegos esperando su aparición en la campaña de Navidad y que darán un nuevo empujón a la Wii y, por añadidura, a la DS, claro. Otro buen ejemplo es el Wii Fitness, que podrás ver comentado entre los juegos que vendrán.

También quería comentar la nota a Bioshock, un espectacular juego al que quizá la nota no haga justicia. Creo que se merece un nueve por muchos motivos, y el que lo haya jugado un poco me entenderá, pero el análisis es exigente al máximo en EDGE y las notas son extremas en muchos casos; por eso todos miran las valoraciones de EDGE, para hacerse una idea lo más realista posible de la calidad de un juego.

Por último, no puedo dejar de comentar el análisis de uno de esos juegos que en nuestro número 3 de EDGE parecía que haría historia: Heavenly Sword. Como suele ocurrir, se espera tanto que cuando lo pruebas eres más exigente de lo normal. El juego a nivel gráfico es excepcional y la gran mayoría de poseedores de la PS3 debería contar con él entre sus títulos, eso no impide que seamos muy críticos y se mire con lupa todo lo que prometía y no ha cumplido. Es en la jugabilidad donde flojea y tiene su punto más cuestionable. Pero, al igual que con este juego, con todos los que comentamos y analizamos en este número de EDGE, te animo a que nos digas si estas de acuerdo con las valoraciones o si, por el contrario, crees que nos pasamos o no llegamos. Somos conscientes de que es casi la única revista tan exigente y por eso queremos saber siempre tu opinión, ánimo y manda un e-mail ya.

AITOR URRACA, DIRECTOR.




escuelatrazos
imagen de síntesis y diseño digital
Haz que sea algo más que un juego
Cursos Superiores
Realización de Cine Digital
Diseño DTP para Publicidad
Diseño Web para Publicidad
Animación de Personajes
+ Captura de Movimiento
Avid Softimage XSI
Autodesk 3Ds Max
Montaje y Composición Digital
Edición y Grafismo para TV
NewTek Lightwave 3D
Autodesk Maya
Carreras
Superior en Digital Media
Superior en Digital Film
Profesional en Digital Art
Profesional en Digital TV
Masters
Creación de Videojuegos
Dirección de Cine Digital
Animación de personajes
Imagen de Síntesis
Efectos Visuales + FX
Edición y Postproducción
Creatividad para Publicidad
escuelatrazos · Cuesta San Vicente 4 28008 Madrid · teléfono 91 541 51 51 · fax 91 542 22 96 · www.escuelatrazos.es
Authorized Training Center
Autodesk Authorized Training Center
VICON MOTION SYSTEMS
Avid
Centro Acreditado de Formación para Quantel en España
SONY
IBM

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo y Ramón Méndez.**

Cover image source material: NASA, ESA, C R O'Dell (Vanderbilt University), M Meixner, P McCullough (STScI), R Massey (California Institute of Technology), A Nota (STScI/ESA), N Smith (University of California, Berkeley) and the Hubble Heritage Team (STScI/AURA), NOAO/AURA/NSF

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º, 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
tihdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 1/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

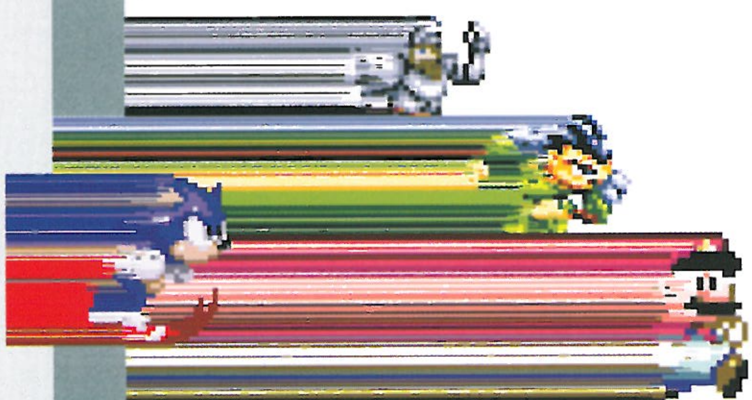
SUMARIO

NÚMERO 18

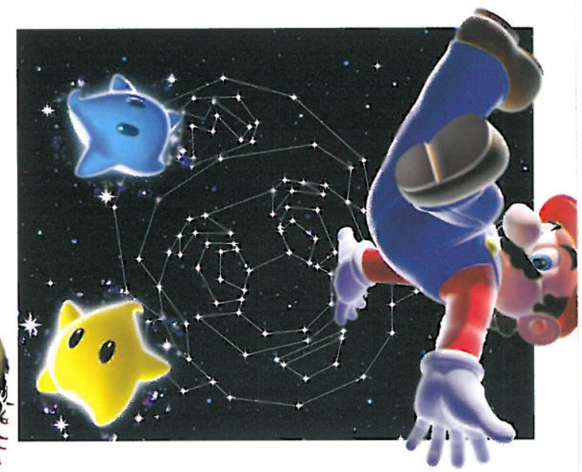
Este mes











Todos los meses

SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más







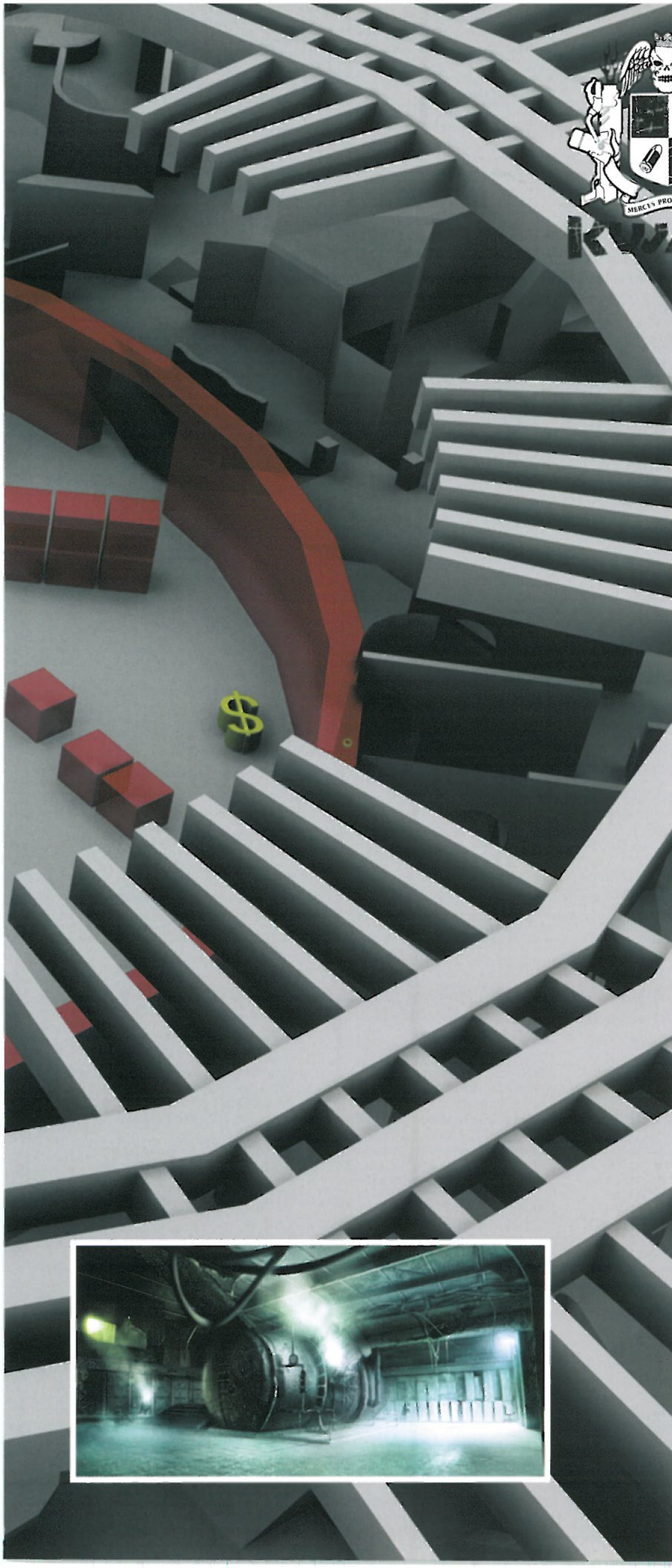


Nuevo



START


START





SOFTWARE

Un estadio para jugar por dinero

Un FPS que premia los asesinatos puede revolucionar el mundo del juego de habilidad

Las tragaperras, el pachinko y el bingo tienen en común muchas cosas, la más obvia es que convierten el dinero en premios o, en la mayoría de los casos, lo hacen desaparecer. A pesar de este inconveniente, sin embargo, ¿quién es capaz de jugar una sola vez o de resistirse a echar una moneda más en la máquina? Lo que subyace detrás de los juegos por dinero siempre es lo mismo: los mecanismos de condicionamiento primario. Estos mecanismos de riesgo y recompensa se apoyan en rasgos básicos del ser humano, y pueden transformar una experiencia atractiva en un acto compulsivo.

Ahora, los juegos de habilidad se han incorporado a esta misma lista. Aunque pueda parecer un término eufemístico o un simple intento de evitar que los califiquen como juego de azar (con la reprobación moral que eso supone), hay que distinguir entre los tradicionales juegos de azar y los juegos de habilidad que incorporan un elemento de suerte. En definitiva, la diferencia estriba en el hecho de que en un juego de habilidad uno siempre puede entrenarse y mejorar, mientras que en otro como la ruleta, uno es igual de bueno a los 80 años que a los 18. *Kwari* es un juego que está a punto de lanzarse y se apoya en el más básico de los mecanismos de condicionamiento primarios, pero también es una propuesta que rompe con todos los presupuestos típicos del juego online, con un objetivo bien determinado. Es un juego basado en el dinero. Y cuando el dinero se incorpore al cóctel, habrá un sector muy específico de la población de jugadores



El mapa de la Cuenta Atrás (en el centro) es un punto clave del diseño: una pared transparente rodeando una montaña de dinero que va creciendo.





La WorkBoy de Eddie Gill, que convirtió la Game Boy original en una PDA, no se lanzó en 1991 debido a los rumores de la inminente llegada de la Game Boy Color, que no apareció hasta 1998.



que cambiará irrevocablemente. Hasta cierto punto, es algo que ya se ha oído en otras ocasiones; se ha dicho lo mismo de casi todas las webs de juegos que trabajan con dinero. Pero *Kwari* es interesante por el simple hecho de que es el primer shooter en primera persona (FPS) que se ha diseñado exclusivamente para obtener dinero, más que tratarse de un juego 'normal' al que se le añade un elemento económico.

La tecnología en la que se apoya también está orientada a este objetivo. Es uno de los primeros títulos creado con el middleware de la empresa australiana BigWorld Technology (con un código originalmente diseñado para MMOs), y cuenta con un sistema de seguridad de LVS (que vende tecnología a gigantes de las apuestas como William Hill y Victor Chandler). Este tipo de empresas tienen que contar con sólidas credenciales de seguridad, pues la confianza del consumidor en estos casos siempre es voluble, y en este sentido, *Kwari* debería ser financieramente irreprochable.

La munición de una ametralladora puede costar en torno a 7,5 € por 5.000 balas, con un coste mayor para la munición de las armas más potentes

Y lo es, pues su objetivo es la ganancia económica. El lema del juego es 'merces pro mortuis', o 'dinero a cambio de muertos'. Las finanzas de *Kwari* son impecables en comparación con las de algunas webs que se quedan con porcentajes o que cobran tarifas mensuales, pues se descarga gratis y la empresa obtiene sus ingresos cobrando por la munición que el jugador utiliza. No se ha hablado de grandes cifras, pero la munición básica de una ametralladora puede costar en torno a 7,5 € por 5.000 balas, con un coste mayor para la munición de las armas más potentes (que puedes encontrar también dentro del propio juego. Dejando a un lado la munición, sin embargo, todo el resto de transacciones se realiza entre los jugadores, y puedes recibir tu premio en dinero auténtico.

Y el dinero cambia de manos muy rápidamente, con un contador en la interfaz que no deja de moverse en una u otra dirección. Recuerda los mecanismos de condicionamiento primario: la transacción económica básica es un "sistema de reciprocidad": si disparas a alguien, consigues parte de su dinero, y, si te dispara él, se lleva el tuyo. La cantidad depende de los niveles que uno elija (cada jugador compite con los jugadores del mismo nivel). Cuando el jugador acierta, aparecen unas cuantas monedas para indicar el intercambio económico (cuanto más fuerte es el tiro, más monedas aparecen), de forma que el combate se sigue muy de cerca y puedes evaluar si tus reservas de dinero van disminuyendo demasiado deprisa.

También hay en el juego lo que se define como "acumuladores recurrentes", puntos en los que si decides escapar de un fuego implacable saltando a un piso inferior perderás dinero: todo este dinero se acumula en un bote central del que se sacan los premios para los jugadores. El bote total al que aspira el jugador se puede ir viendo

EDDIE GILL, Productor creativo de *Kwari*



Eddie Gill cuenta con un interesante bagaje industrial. Sus empresas de software han producido juegos para compañías como Ocean, Activision y Konami en plataformas que van desde el Spectrum a la Game Boy, en los 80 y en los primeros 90, pero quizá su momento de mayor éxito fue la WorkBoy en 1992, que convirtió la Game Boy original en una PDA con teclado, traductor, mapa del mundo e incluso un disco DTMF con teclas de tono.

¿Dónde están los orígenes del concepto de *Kwari*?
La idea nació en 2000, cuando asistí a una conferencia de Peter McDougall (entonces director general de Nintendo Canada) en el E3 en la que decía que "el juego online es apasionante desde el punto de vista del consumidor, pero todavía más desde la perspectiva del negocio". Había empresas como Epic haciendo *Unreal*, pero el dinero lo obtenían a través de la venta en tienda. Me di cuenta de que la industria carecía de un modelo adecuado de negocio o una estrategia de beneficio. El propio juego seguía un modelo de arcade, con un tipo de juego muy establecido. Yo soy jugador, y me gustan los juegos de acción. Observando las comunidades de jugadores, me di cuenta de que los shooters tenían un nivel muy alto de competitividad, y pensé que podían aprovecharse del elemento económico.

***Kwari* parece contar con investigación sobre la psicología del juego. ¿Cómo la han incorporado?**
Hemos estudiado los mecanismos psicológicos del juego, de qué forma se atrae al jugador y se mantiene su interés, y cómo se logra retenerle. Hemos cogido las recompensas psicológicas de los juegos que se juegan por dinero, como son los pequeños pagos continuos, y las hemos incorporado a los juegos de competición. Una decisión clave era hacer algo que legalmente no pudiese considerarse un juego de azar. Esto ha provocado ciertas contradicciones. En muchos juegos de habilidad, y *Kwari* es uno de ellos, el mejor jugador es siempre el que gana, pero eso no funciona cuando hay dinero de por medio, porque siempre hay uno o dos que nadan en dinero y los que están por debajo no hacen más que perderlo.

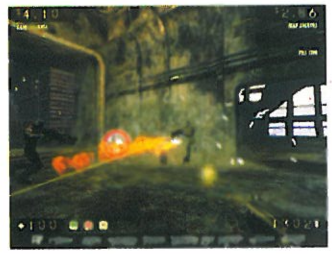
Lo que espero de Kwari es inventar el juego profesional. Pero no profesional en términos de habilidades o de torneos. Hablo de dinero. No se trata de coger un juego ya existente e introducir el dinero.

¿Cree que esto afectará a la forma en que la gente juzgue el juego?
Creo que los jugadores valorarán *Kwari* en términos de pérdidas y ganancias. Tradicionalmente, los juegos se han centrado en el triunfo y en el éxito, pero, en este caso, todo eso se queda fuera. Un día estás arriba y otro estás abajo y de vez en cuando consigues un buen premio.

¿Ése será el atractivo de *Kwari*?
Lo que espero de *Kwari*, y es un objetivo ambicioso, es inventar el juego profesional. Pero no profesional en términos de habilidades o de torneos, hablo de dinero. No se trata de coger un juego ya existente e introducir el dinero. Cuando juegas con *Kwari* te das cuenta rápidamente de que el juego está diseñado en torno al dinero, lo que significa que se juega de forma distinta a otros FPS. Esto lo cambia todo: conforme crezca el número de usuarios, podremos tener un solo jugador que gane un bote de muchos millones de euros. Un millonario gracias a *Kwari*. Hasta ahora, conseguir muchos puntos era el objetivo. En este juego, eso es muy secundario.







En comparación con el diseño de algunos FPS, los colores y formas de *Kwari* parecen convencionales y su objetivo es resultar familiares.





en el HUD, representado por símbolos de dólar que dan vueltas, o llaves que uno va consiguiendo, y el objetivo final es conseguir una cantidad tan grande de jugadores que pueda acumularse un botín de unos 800.000 euros. Queda por ver si es posible conseguir este punto de partida, pero la colocación de distintos tesoros en el juego favorecerá que la gente quiera explorar minuciosamente el escenario y huir para evitar el fuego cruzado.

Por supuesto que el combate sigue siendo la clave del juego. Hay que dejar claro que *Kwari* no es *Halo,* pero tampoco tenía por qué serlo. De hecho, su diseño es el de un shooter lo suficientemente básico como para que pueda jugar con él la mayoría de la gente: el control es sencillo y los niveles son prácticos. La innovación está casi totalmente en la forma de juego.

En cada partida hay cuatro rondas. En las tres primeras los jugadores luchan en un deathmatch en grupos de 16 jugadores, peleando de la forma habitual, aunque el hecho de que se pierda dinero cuando te hieren implica que uno juega con más cuidado. No te abalanzas con tanta alegría contra el enemigo cuando hay granadas volando y tiros alrededor porque sabes que perderás más dinero del que ganarás. Cuando se acerca el final de la partida aparece una píldora con todo el dinero guardado en los acumuladores recurrentes. Los jugadores pueden moverse y disparar cuando la píldora aparece, pero su posición se refleja en la HUD de otros jugadores: hay dos premios en metálico, uno para el que retiene la píldora más tiempo, y otro para el que la consigue cuando termina la partida. Sube el volumen de uno de los temas de rock que suenan durante el juego (está al máximo



El lanzallamas hace aumentar el efectivo del afortunado guerrero. Las monedas que el otro jugador va perdiendo son sólo un indicador visual y no tienen presencia física en el juego.

si tienes la píldora, y, si no la tienes, va subiendo cuando te acercas a quien la tiene). Este sonido *in crescendo* funciona muy bien.

Pero *Kwari* se guarda la mejor carta para el final: la llamada Cuenta Atrás, la cuarta ronda. Se produce en una estructura con forma de donut, en la que el "agujero" del donut es un estadio cerrado y transparente, y el anillo externo es un mosaico de pasillos destructibles. 64 jugadores son repartidos al azar y tienen unos pocos segundos para moverse antes de que el fuego comience. Conforme van desapareciendo las paredes y disminuye el número de jugadores, el contador de dinero en efectivo que aparece en pantalla va subiendo y el dinero va al estadio cerrado. Cuando sólo quedan ocho jugadores, el estadio se abre.

Sus novedosas ideas sobre el concepto básico de FPS junto con el modelo de negocio hacen de *Kwari* una interesante propuesta. Por supuesto, el ingrediente mágico es el dinero, y, hasta que los jugadores no empiecen a invertir dinero de verdad en el juego, cualquier predicción es prematura. Aunque el juego online está produciendo mucho dinero, también lo está enterrando. *Kwari* parece tener mejores posibilidades de funcionar bien que la mayoría, aunque su éxito o fracaso esté sujeto a las veleidades de esa amante cruel que ha dejado atrás: la suerte.

Teletipo



Pasión por los Sinclair

El hilo conductor de Retroeuskal, el evento anual dedicado a la retroinformática que se celebra en Bilbao, fue el 25º aniversario de la aparición del ZX Spectrum. Así, se pudo ver una exposición sobre Sir Clive Sinclair. Otra sección interesante fue el Juegódromo, donde se podía disfrutar de los sistemas y títulos clásicos. Los asistentes a la Retroeuskal pudieron asistir a distintas charlas sobre cómo mejorar los ordenadores antiguos e intercambiar experiencias o participar en las Retrolimpiadas (con disciplinas como rebobinado de cinta con bolígrafo o lanzamiento de disco de 5 1/4). La sección La Morgue (en la imagen superior, cedida por Retroeuskal) estaba para reparar las máquinas que han dejado de funcionar).





El mago de id

John Carmack descubre en la QuakeCon el futuro de id: una nueva franquicia, otra vieja renovada y tecnología más revolucionaria



La conferencia de John Carmack, que trató desde el control de cohetes espaciales vía wifi hasta usar la estructura de negocios de Apple para identificar y solventar el lag, entusiasmó.

Id Software es una de las empresas más representativa de la industria del videojuego. No sólo se apuntó a la corriente del juego de PC a mediados de los 90, sino que también dio un importante empuje al juego en PC: tecnológica, financiera, estética y culturalmente. Aunque puede parecer exagerado, los hechos hablan por sí solos.

Para cualquier empresa con 16 años a sus espaldas, las cosas deben cambiar, e id Software no es una excepción. Se vio el contraste entre la id del pasado y la del presente en la QuakeCon, el evento anual de la compañía que reúne a los seguidores de todo el mundo a una escala que empieza a parecerse a la Campus Party.

En un gran hotel de Dallas (Texas) se reunieron unos 7.000 aficionados durante cuatro días y noches en los que jugaron a las versiones beta de *Quake Wars: Enemy Territory* mientras bebían sodas cargadas de cafeína. Aparte de los torneos, los premios y la pizza, y los expositores mostrando la nueva generación de accesorios para PC, también asistieron para presenciar la conferencia del director técnico ejecutivo y el único miembro fundador que permanece, **John Carmack.**



Un escenario de *Rage*, el nuevo juego de id (y más de la secuencia de demo en tiempo real, en la banda superior). el proyecto más ambicioso de la compañía hasta la fecha.

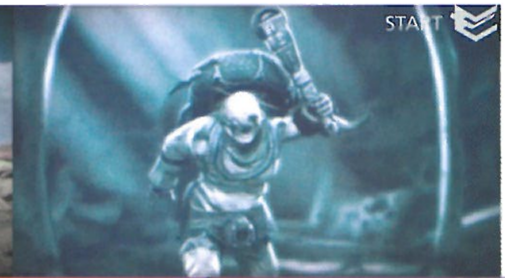
Conocida como la Charla de Carmack, se celebra de forma improvisada durante horas sobre una variada gama de temas técnicos, con detalles sobre los planes de id y del mundo de los videojuegos, gráficos e incluso cohetes espaciales de aficionados. El tono de Carmack puede parecer algo robótico, pero sus discursos consiguen resultar hipnóticos, en parte por el entusiasmo que muestra hacia las minucias tecnológicas. En la QuakeCon consigue un público que en su mayoría no entiende nada sobre los tecnicismos de la programación y

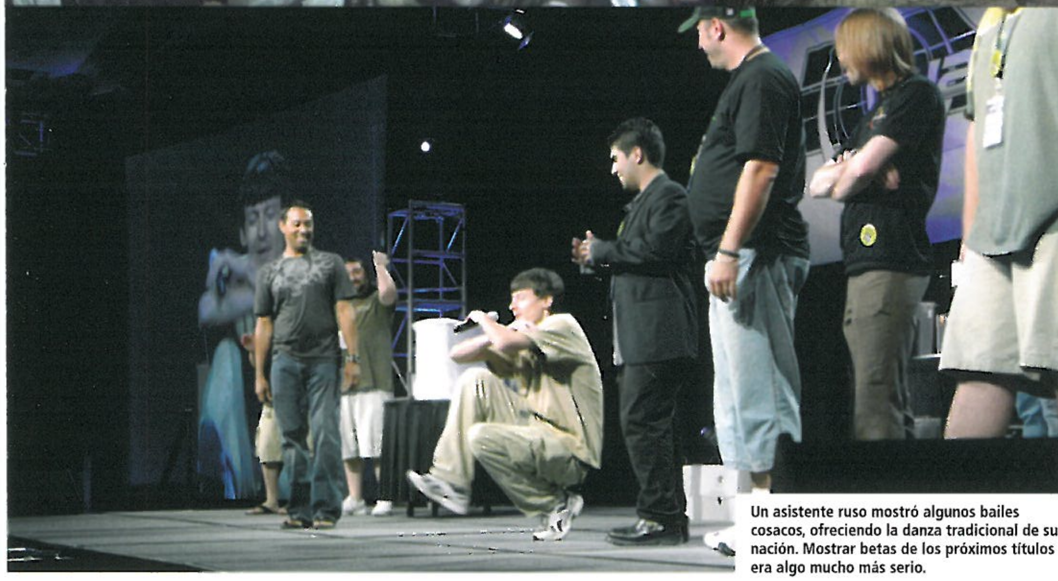


La sección "Trae tu propio ordenador" (BYOC) admitía hasta 3.000 terminales, aunque el número final sería, tal vez, unas 2.000. Aun así, sorprende.









Un asistente ruso mostró algunos bailes cosacos, ofreciendo la danza tradicional de su nación. Mostrar betas de los próximos títulos era algo mucho más serio.



procesos de desarrollo a los que él suele referirse.

En el discurso del año pasado, Carmack dijo algunas cosas sorprendentes: la quintaesencia de los desarrolladores de PC llevaría a cabo un acercamiento al multiplataforma, algo que empezó con *Doom 3* y a lo que le seguirían los anuncios de varias versiones de *Quake Wars: Enemy Territory.* El estudio id dejará de hacer exclusivamente shooters en primera persona; se decía que su nuevo título incluiría cámaras en tercera persona y enormes mapas exteriores. Dijo que los gráficos estaban llegando a un rendimiento decreciente y que el diseño se estaba convirtiendo en la parte importante de la ecuación. De hecho, hubo un momento surrealista cuando pareció que id Software, la casa de la tecnología, decía: "el diseño es la ley". Parecía que estaban teniendo lugar ciertos cambios en la empresa, pero eran difíciles de definir.

Carmack dijo a EDGE: "tiene gracia ver cómo ahora id es una institución. Hace dieciséis años éramos un insignificante grupito de gente que se alejaba de la norma y ahora nos ven como la gran institución. Pero la verdad es que seguimos siendo un estudio independiente; estamos



El entusiasmo de la multitud hace de la QuakeCon una experiencia mucho más bulliciosa que otros eventos similares actuales.

trazando nuestro propio destino con todo esto".

En la sala de demos hay una gran mesa contra la pared del fondo. En ella hay un ordenador Apple, con una gran televisión de pantalla plana, y un PC último modelo. Hay una Xbox 360 y una PlayStation 3. Y todos muestran el mismo escenario virtual, con la misma versión de un juego, que resulta ser *Rage*, el título de id recién anunciado, del cual se vio una pequeña muestra durante una demo tecnológica en la Apple World Wide Developers Conference de este año. Pero ahora se

"Es bastante divertido ver cómo ahora id es una especie de institución. Hace dieciséis años éramos un insignificante grupito de gente que hacía algo que se alejaba de lo habitual"

puede ver el tráiler completo. El audio empieza con un rasgueo de guitarra. Suena un fuerte zumbido y una mosca muy detallada aparece y sale de la pantalla; la cámara la sigue mientras suenan tambores. Un hombre extraño con un casco la atrapa. La atención se centra en él, mira de cerca, y dice: "sé lo que quieres, hombre olvidado, pero tengo algo que decirte: te queda un largo camino por delante". La secuencia cambia a coches corriendo a través de cañones desérticos y se muestran humanoides deformados que atacan al jugador. Entonces aparece el logo, en rojo brillante y con un fondo negro: *Rage*. "Es evidente que es un cambio importante con respecto a los juegos que id ha hecho hasta la fecha– comienza a decir Carmack–. Siempre es algo atrevido conseguir una experiencia multiplataforma de la más alta calidad con una nueva franquicia", añade.

El largo y continuo desarrollo de *Quake Wars: Enemy Territory* es un buen ejemplo de las dificul-

OUT THERE



SUPERODIO A MARIO



Una entrevista en *The Guardian* ha confirmado lo que se sospechaba del fontanero que todos prefieren: hay una boca malhablada tras ese bigote. Hablando de su vida y su trayectoria, el actor Bob Hoskins se refirió a la película *Super Mario Bros:* "Fue una puta pesadilla –recuerda el actor–. Toda la experiencia fue una pesadilla. Tenía a un matrimonio dirigiendo, y resulta que habían confundido la arrogancia con el talento. ¡Tras varias semanas, su propio agente les dijo que se fuesen del plató! Una puta pesadilla. Putos idiotas. A ver si se ve otro engendro semejante de película de videojuego tan odiada con un insigne actor británico. ¡No se puede hacer! El listón está demasiado bajo". Sólo tres palabras, señor Hoskins. Ben. Kingsley. *Bloodrayne*.





Los juegos para móviles serán parte importante de la estrategia de futuro de id, y hubo algunos duros ataques a la idoneidad del iPhone

tades afrontadas por los desarrolladores que intentan completar las necesidades del negocio de crear juegos para varias plataformas. En el caso de *Quake Wars,* había cuatro empresas en distintas partes del mundo trabajando en versiones para distintos sistemas, lo cual resultaba caro y frustrante. La tecnología que id intenta que sirva para superar este obstáculo se llama id Tech 5, y está diseñada para funcionar sin problemas entre PS3, 360, PC y Mac. Permitirá a id construir el juego y que salga en todas las plataformas sin el engorro de interminables ports. "Lo cual es mucho", destaca Carmack. Id Tech 5 también emplea la técnica MegaTexture, un modo de emplear una simple y gran textura para las paredes, terrenos y superficies en cada escenario. Se sacan los datos del disco según se requiera, y contrasta con el método usual de componer un nivel con muchas texturas diferentes cargadas de antemano. Mejora el proceso de desarrollo para los artistas porque pueden editar y desarrollar texturas de superficies sin interrumpir el desarrollo del resto del juego. Como dice Carmack, "un artista puede hacer todo lo que quiera con las superficies, y no tiene impacto en la realización del juego, la huella o la estabilidad".

"Un artista puede hacer todo lo que quiera con las superficies, y no tiene impacto en la realización del juego, la huella o la estabilidad, y eso es algo grande"


Hubo que insistir poco a los asistentes a la QuakeCon para que se tomaran la bebida gaseosa del patrocinador.

IdStudio piensa también en sus artistas y les provee de sofisticadas herramientas de trabajo fáciles de usar para crear escenarios. "Es casi el sueño de un artista, para quien el mundo es un lienzo en blanco y en el que pueden ponerse sin más a trabajar", predica Carmack. Pidiéndoles que entiendan menos de detallitos técnicos, restricciones del sistema y presupuestos, espera que idStudio atraiga a artistas diferentes. "Algo que tenemos que hacer en la industria del videojuego", apunta. Espera ver algo como Hollywood, donde los estudios juntan a la vez a 50 pintores de escenarios, lo que permitiría una subcontratación más sencilla. "No hemos sido capaces de hacerlo en la industria del videojuego porque todo está demasiado conectado entre sí", apostilla.

No sólo la tecnología es digna de destacar, pero id espera poder licenciársela a otras desarrolladores como ya hizo con motores anteriores. El motor de *Doom 3* podría haberse utilizado una sola vez, para *Prey,* mientras otras compañías elegían el motor de Unreal Engine 3, pero recientemente id contrató a un nuevo director de desarrollo de negocios, Steve Nix, quien cree que no sería descabellado tener a 30 licenciatarios del Tech 5 de id; un desarrollo que podría suponer una seria competencia para Epic.

Para apoyar el elevado coste de creación de *Rage* está también la estrategia de crear juegos a pequeña escala en otros formatos, como *Orcs & Elves,* RPG de aventura para teléfonos móviles, que va a recibir ahora un nuevo capítulo en la DS de Nintendo cuyo desarrollo costará tan sólo 370.000 euros. Ahora, la franquicia está lista para volver a crecer. Carmack especula: "Tal vez la siguiente sea una versión para Wii... con una varita mágica".

Otro cambio importante es que la empresa está añadiendo un segundo equipo e intentando crecer hasta llegar a un equipo de 30. En primer lugar, desarrollarán *Quake Zero,* una versión gratuita para exploradores de *Quake Arena,* que se sustentará con la publicidad. Una vez ese segundo equipo haya ganado experiencia, usará el Tech 5 de id para una nueva versión de *Quake Arena.* "He

Teletipo



Manhunt 2 logra luz verde

Después de un primer intento de lanzamiento fallido por la calificación que el juego recibió en Estados Unidos de "sólo para adultos" (ver EDGE 16), *Manhunt 2* verá la luz en Norteamérica el 31 de octubre. Tras llevar a cabo algunas modificaciones en el juego, el Entertainment Software Rating Board (ESRB) ha otorgado al título la calificación M ("Mature"), lo que supone que está dirigido a consumidores mayores de 17 años.

También en Europa el esperado título de Rockstar se encontró la barrera de la calificación en lugares como Reino Unido. "*Manhunt 2* es muy importante para nosotros y nos alegra que finalmente pueda ser valorado como una experiencia de juego", afirmó Sam House, productor ejecutivo de Rockstar. El juego saldrá en PS2, PSP y Wii. Es de esperar que las modificaciones den vía libre para el juego también en toda Europa.



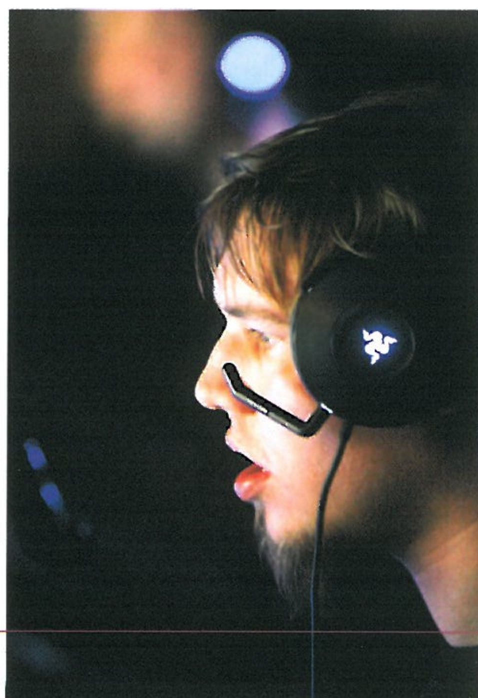
Por lo visto, todo esto se hizo "con buena voluntad y un chicle" (con lo que esas lámpara son peligrosas). En las charlas más importantes el hall estaba lleno y los anuncios hicieron que la espera valiese la pena. Entre ellos estaba el de que id está pensando permitir avatares personalizados en un nuevo shooter tipo arena.

estado bastante histérico estos años, intentando mantener la empresa lo más pequeña posible", admite Carmack (id ha crecido sólo una media de dos empleados por año). Dice que ha sido una decisión dura, pero necesaria para que id pueda seguir haciendo todos los juegos que quiere.

Justo antes de la QuakeCon, había empleados de id apurando hasta el último minuto para ajustar la presentación con diapositivas. "Lo estamos montando con chicle y un deseo", afirmó **Todd Hollenshead,** directivo de la empresa. Pero cuando subió al escenario momentos después, todo fue como la seda. Los fans se mostraron satisfechos de saber que prácticamente todos los juegos viejos de id (desde *Commander Koon* hasta *Doom, Hexen* o *Quake)* estarían disponibles para los sistemas modernos a través de Steam. Con el anuncio de un nuevo juego y la demostración de los sólidos cimientos de la empresa, la multitud de asistentes abandonó emocionada el evento.

Puede que id ya no siga ocupando su tristemente célebre dirección "Suite 666", y que el equipo de id Software ya no tenga veintitantos, pero hay algo que no ha cambiado: la fascinación de Carmack hacia las nuevas tecnologías. Ya tiene un plan para la dirección que va a tomar id Software en la nueva generación, aun cuando podría no salir hasta dentro de seis años.

Aunque id Software ha desempeñado un gran papel en la historia de los videojuegos, Carmack está centrándose en el futuro. "No paso mucho tiempo pensando en la historia y el legado de las cosas. Hay quien se sorprende de lo poco que me importa el pasado. En serio, pienso en lo que hacemos ahora. Eso es así en casi cada aspecto de mi vida. La edad de oro es ésta", concluye.





A lo largo del evento se hicieron anuncios y se entregaron premios, aunque nada igualó a Carmack, cuyos objetivos incluían la ley de patentes, los móviles, Java y algunas decisiones de id.



Todos los anuncios de id

Hay algo más que shooters en primera persona

La película de *The Return to Castle Wolfenstein*
Escrita por Roger Avary *(Pulp Fiction, Beowulf)* y producida por Samuel Hadida *(Silent Hill, Resident Evil).*

Juego de *Wolfenstein*
No hay detalles, pero id, Raven y Threewave están colaborando en la próxima entrega de la serie.

Steam
El catálogo de viejos títulos de id Software (optimizado para usar en los PCs actuales) está disponible en el servicio de distribución digital de Valve.

Quake Zero
Está en camino una versión moderna de *Quake Arena,* ideada para funcionar con un explorador de internet, gratuito y financiado con ingresos de publicidad.

Quake Arena Arcade
Directo a Xbox Live Arcade.

Rage
La nueva gran franquicia al estilo *Mad Max* tiene nombre. Tendrá una calificación T en los Estados Unidos y llegará en dos DVDs o un disco Blu-ray. Cuenta con que aparezca a finales de 2008.

OUT THERE



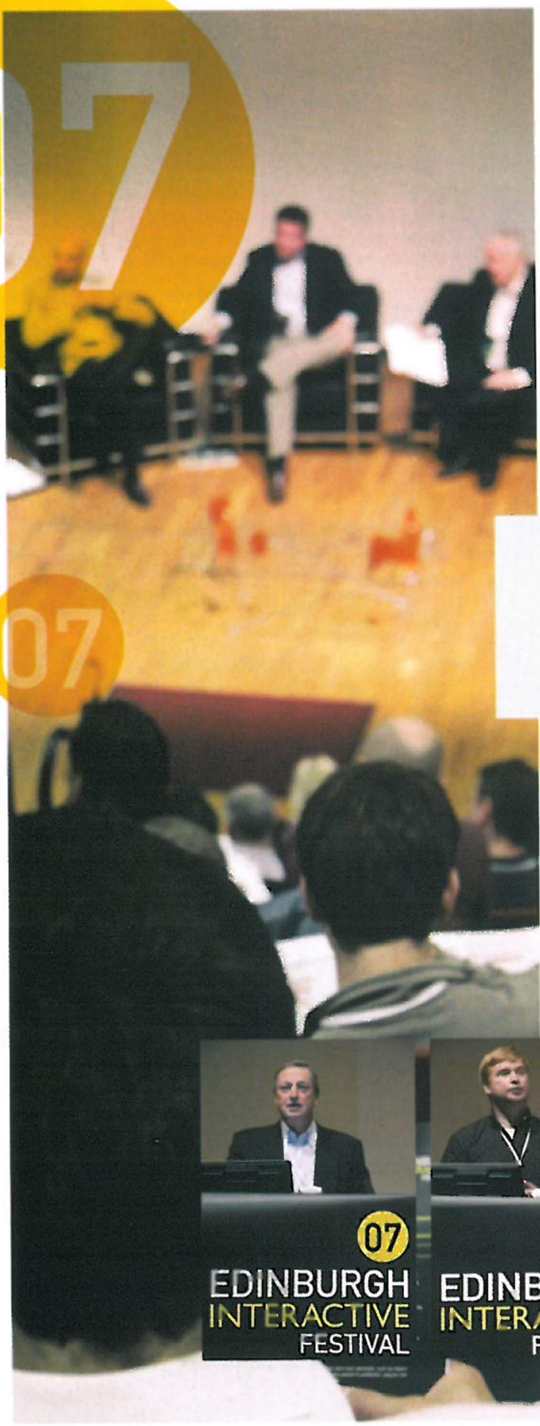


¡BLOQUELANDIA!

Podéis imaginaros a Spinal Tap recibiendo algo así segundos antes de salir al escenario. Unos treinta centímetros más grande que la original de RedOctane, el primer mando mundial de *Guitar Hero* de Lego no sólo incluye la correa, sino también un interior totalmente funcional. El creador, un posteador anónimo en TechEBlog.com, describe el proceso de creación de la bestia con la guitarra Gibson Explorer, añadiendo un "frontal extralargo para darle más estilo". No es el primer intento de construir una réplica de un mando de videojuegos con bloques de plástico, pero pocos han conseguido que funcione. Todo el mundo se pregunta cómo se juega con él (será mal y con dolor), pero golpearla contra el suelo debería ser fácil, aunque con la capacidad destructora de una bomba de clavos.

EDINBURGH
INTERACTIVE
FESTIVAL

Expanding the Creative Culture of Games



EVENTO

Quien mucho abarca...

El Festival Interactivo de Edimburgo cambia de nombre, pero sigue sin encontrar una identidad

El único problema que hubo en el Festival Interactivo de Edimburgo, que tuvo lugar entre el 12 y el 14 de agosto, fue el nuevo nombre. "Interactivo" es un término tan amplio que sería imposible que el festival lograse abarcarlo. Pero lo intentó, y el evento presentó tres (de trece) sesiones centradas en los medios digitales en vez de en los juegos. Con ponentes de Endemol, de la BBC y de la 19 Entertainment de Simon Fuller, todos reconocieron el dinamismo de los videojuegos y su impacto en el campo mediático, pero no lograron hablar de ninguna interacción fructífera entre televisión, internet y videojuegos.

Estas sesiones más específicas a menudo no consiguieron celebrar la "cultura creativa de los juegos" en la que el eslogan del festival anunciaba que se profundizaría. El primer día se habló más del negocio en el que se crean los videojuegos que de lo que ese negocio supone a nivel creativo. En la sesión del lunes, por ejemplo, el tranquilo CEO de Ubisoft Yves Guillemot expuso las líneas de futuro de su empresa, estrategias que sugerían que la compañía estaba siguiendo los pasos de otras como Nintendo. La presentación posterior de títulos para Nintendo DS tales como *Horsez* o *My Life Coach* parecía confirmar dicha comparación.

> **El Premio EIF EDGE se lo llevó Capcom por *Okami*. Como Amaterasu no podía recoger el premio en persona, Capcom envió un vídeo en el que daba las gracias**

Hay que dar las gracias a los dioses por la presencia de Hilmar Petursson, de CCP, quien dio un discurso autocrítico sobre la sociedad en *Eve Online* y cómo sus jugadores se sumergen en asuntos complejos tales como el gobierno y la economía. No sólo se trataba de la primera sesión que hablaba de verdad sobre videojuegos más que de negocios, sino que fue la más destacada del festival, porque las siguientes fueron muy flojas: una poco preparada mesa redonda sobre las mujeres en los videojuegos e Ian Livingston, de Eidos, discutiendo vagamente los principios de un buen diseño de personaje (a la par que presentando sin vergüenza la nueva franquicia de su empresa).



El evento volvió a tener lugar en dos lugares diferenciados: la sala de conferencias del Royal College of Physicians el primer día y la oscura sala del cine Odeon el segundo.

En la última sesión, el Premio EIF EDGE, votado por cinco jueces entre ocho nominados, se lo llevó Capcom por *Okami*. Como Amaterasu no podía recoger el premio en persona, Capcom envió un vídeo en el que daba las gracias.

El día siguiente fue más provechoso, con el Odeon lleno de gente que asistía a las proyecciones públicas de juegos. Una presentación del London Studio de Sony (hecha en una PS3, nada menos) sobre Home y *SingStar* de PS3 exploraba minuciosamente por qué los juegos necesitaban adaptarse a los principios de "web 2.0", un tema que muchas otras sesiones tocaban superficialmente. Fue interesante una mesa redonda sobre la administración de las sociedades virtuales como *Second Life* y *Eve Online*, aunque no reflexionó sobre los genuinos nuevos problemas que afrontan los MMOs. Sin embargo, otra visita a Second Life expandió el festival a los mundos virtuales.

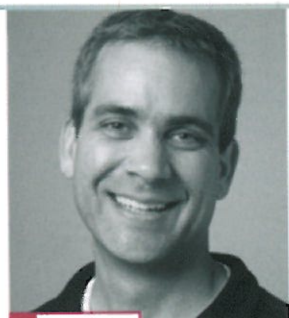
Para terminar, EIF 2007 fue víctima de su ambición al intentar cubrir un tema tan amplio. De haberse enfocado más hacia los juegos, cultura y creatividad, palabras a las que hace referencia su eslogan, tal vez hubiese sido más apropiado para la industria que dice representar.



De izquierda a derecha: Chris Derring, moderador del festival; el director de CCP, Hilmar Petursson; Peter Cowley, director de medios interactivos de Endemol en el Reino Unido; y el directivo de Ubisoft Yves Guillemot.


Un héroe nunca muere
© 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
HALO 3
CREERÁS
26 09 07
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
BUNGIE
xbox.com/halo3
Totalmente en Castellano
Jump in.
XBOX 360 LIVE





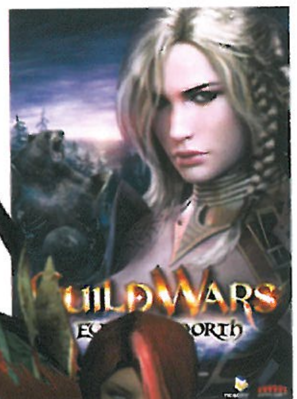
ENTREVISTA





La creación del clan

El diseñador de *Guild Wars* habla sobre la falacia de los WOW-killers, y de crear MMOs para consolas





Jeff Strain (arriba) es uno de los fundadores de la ArenaNet de NCsoft, la desarrolladora de Massive Multiplayer Online (MMOs) responsable de *Guild Wars,* juego sin cuotas. Antes estuvo en Blizzard, trabajó en *World of WarCraft,* y hace poco visitó el Reino Unido para presentar *Eye of the North,* una nueva expansión de *Guild Wars.* En esta entrevista habla sobre cómo ha cambiado el mundo de los MMO desde el lanzamiento de *Guild Wars,* y en qué consiste la política de involucrar a los jugadores en el desarrollo.

¿Qué papel tienen los comentarios de los jugadores en la manera en que ha evolucionado *Guild Wars?*
Prestamos muchísima atención a lo que dicen nuestros jugadores, pero tienes que tener un cierto grado de juicio. Tenemos que preocuparnos por la salud del juego a largo plazo. A veces tenemos que tomar decisiones que pueden hacer creer que no hemos escuchado a la gente, pero lo habremos hecho y sopesado a largo plazo.

Juegos como *Eve Online* ofrecen a sus jugadores poder para influenciar el juego. ¿Cómo mediáis en las peticiones de los jugadores?
Es un tema delicado. El factor más importante es que tienes que demostrar que escuchas. No siempre vas a actuar, o tomar decisiones que satisfagan a todos. Pero si hay una creencia fundamental de que escuchas, entonces existe ese respeto que muestras a tus jugadores que puede suavizar decisiones que no gustan a algunos.

Guild Wars pretendía ser un intento de arreglar algunos de los problemas de los MMOs. ¿Cómo crees que han cambiado esos problemas desde su lanzamiento?
Estábamos preocupados por dos tendencias. La primera era el modelo de negocio. Existía la creencia en la industria, basada en el éxito de *EverQuest,* de que los juegos basados en subscripciones eran el futuro, que podías lanzar un juego online y empezar a cobrarle a la gente, pero nosotros no lo veíamos así. Hay juegos con suscripción muy buenos, pero no queríamos ver una cultura en la que todo el mundo creyese ciegamente que todo juego online debería ser así. Creo que hemos logrado en buena medida acabar con esa forma de pensar.

¿Sólo "en buena medida"?
Vale, *Guild Wars* ha sido un éxito impresionante para nosotros, y fue concebido para no necesitar cuotas de suscripción. Sí, no tenemos un ejército de GMs recorriendo el mundo y ayudando a los jugadores, pero el juego está construido para no requerirlo. Ahora, en el año 2007, si alguien anun-





Pensado para los jugadores que han alcanzado el nivel máximo de 20, *Eye of the North* no tendrá un tutorial e incluirá 150 habilidades nuevas, 40 armaduras nuevas, diez héroes y varios objetos, coleccionables y títulos de personajes más.



EOTN es una expansión del juego más que un nuevo episodio, así que no habrá nuevas profesiones y requerirá poseer uno de los tres títulos de campaña anteriores.











La expansión seguirá la línea argumental iniciada por la primera campaña de *Guild Wars*, Prophecies, e introducirá tres nuevas razas jugables en tres regiones nuevas.

cia un juego con suscripción, los jugadores querrán saber qué obtendrán por pagar, y ese ha sido uno de los legados de *Guild Wars*. También percibimos un estancamiento del diseño de los MMO. Queríamos moverlo un poco y mostrarle a la gente que los MMOs no tienen por qué seguir la fórmula de *EverQuest*. Espero ver en los próximos cinco o diez años a gente aprendiendo de nosotros y de otros juegos y explorando nuevos modelos de negocio. Se empieza a ver la venta de ítems virtuales y a gente experimentando con la publicidad.

Muchas de estas ideas llegan desde Corea.
Sí, y lo respeto. Pero en lo que respecta al diseño quiero que la gente pida y espere algo diferente de nosotros, y que nunca estén satisfechos con revisiones de la misma mecánica una y otra vez.

***Age of Conan* experimenta con nuevas formas de combate. ¿Ve trazas de más ideas frescas?**
Sí. Algunos juegos experimentan; *Conan* es un buen ejemplo. *Tabula Rasa* otro. Estos proyectos son de muchos millones de dólares y tienes que tomar decisiones inteligentes. Estaría preocupado de, por ejemplo, oír hablar de un MMO de terror. Lo que hace a los MMO son las dinámicas sociales y las grandes comunidades, así que, si estrechas el género, tendrás menos posibilidades de atraerlas.

¿Podría darse el caso de tener que diferenciar a cualquier juego de *World of WarCraft* para poder tener opciones de éxito?
Entre el 80 y el 90 por ciento de los creadores de MMO se referirían a sus juegos como "WOW-killer". Pero me siento y niego con la cabeza, porque será Blizzard quien cree el WOW-killer. No te pongas en posición de perseguir al líder. Intenta crearte tu propio hueco, innovar. Si consigues crear tu WOW-killer al mismo tiempo que lo hace Blizzard, habrán ganado ya ellos el momento. Tienes que conseguir hacer algo que sea diferente.

¿Cree que se puede desarrollar la parte social de los MMO?
Lo creo. La fuerza de la interacción social está relacionada con cuántas cosas puedas hacer. En los juegos actuales hay muchas cosas que puedes comprar y ver, pero son bastante limitadas en las cosas que puedes hacer. El lado opuesto sería *Second Life*, donde se puede hacer cualquier cosa pero no hay una estructura o un sentimiento coherente de estar en un lugar. La industria del videojuego necesita entender que la libertad dentro de la estructura es la clave del éxito. Para nosotros la verdadera meta es crear un mundo y permitir a los jugadores hacer lo que quieran en él . Así consigues que la gente sienta que está inmersa, y que estamos sólo rascando la superficie.

"Los creadores de MMO se referirían a sus juegos como "WOW-killer". Pero será Blizzard quien cree el WOW-killer. No persigas al líder, crea tu propio hueco"

NCsoft ha anunciado que PlayStation 3 era su consola elegida. ¿Por qué Sony?
Sony asumió el reto. Entendieron lo que llevamos tiempo diciendo, que esto no son juegos, son servicios. Como desarrolladores, no podemos ponernos en una situación en la que nuestra habilidad para satisfacer las necesidades de los jugadores de nuevo contenido, sea de pago o gratuito, se vea dificultada porque tenemos que preguntarle a alguien más si podemos hacerlo y cuándo. Sony entiende que los MMOs son muy diferentes a poner un disco en una caja y venderlo en una tienda. Así que les aplaudo por arriesgarse.

¿Microsoft no estaba tan interesada?
Sólo puedo pensar eso, aunque no estuve involucrado. Fue Sony la que se comprometió.



LA WEB DEL MES

Sin duda inspirada o asombrada por el crecimiento de Webkinz, Club Penguin y Nicktropolis, Aardman Animations ha lanzado su propio mundo virtual para niños basado en navegador, llamado WebbliWord. Desarrollado en asociación con la Fundación World Wildlife, la página ofrece la gama habitual de juegos, aplicaciones y salas de chat a la par que ofrece cierto sentimiento de entorno por otro lado. Con un diseño muy atractivo, su población de personajes angulares en 3D convierte los módulos favoritos de los usuarios en paisajes de "WebbliStarks" psicodélicos. Su jefe de seguridad de WebbliWorld, Alfonso, prepara a los niños para la vida más allá de sus campos controlados. Hay que destacar que Alfonso "nunca sale del cañón sin su bigote reforzado y su casco".

Site: WebbliWorld
URL: www.webbliworld.com

SOUND BYTES

"Como el número de unidades vendidas no fue tan alto como esperábamos, la pérdida fue menor que en nuestras expectativas"
El jefe financiero de Sony, **Nobuyuki Oneda,** le da un tono optimista a las bajas ventas de PS3 hasta la fecha.

"Los chicos del Gobierno somos gente normal. Cuanto más cierto sea eso, mejor representaré a más gente de Guam. QUERRÍA conseguir puntos de experiencia firmando documentos del Gobierno mientras subo a nivel 70"
Ray Tenorio, senador de Guam, se revela como el dueño de una Princesa Enana de nivel 70.

"Antes de la reunión, me metí contigo porque lo estábamos discutiendo. Dijiste que no creías que se atreviesen y que tendrías que tirar de algunos calzoncillos"
Tim Rance, director técnico ejecutivo de Lionhead, le recuerda a Peter Molyneux las tácticas que usó en una ocasión para negociar con EA.

"*Mario* y todo juego que le ha seguido tienen monedas de oro... para satisfacer tu deseo de búsqueda de recompensas y te tranquiliza para continuar jugando. Creo que no es ético. Mantiene al usuario jugando, señal de que el juego no es lo satisfactorio, y, por tanto, has decepcionado a tus jugadores"
Oye, Miyamoto, el desarrollador **Jonathan Blow** tiene un problema con lo que haces.

"Como industria, hemos ganado. Pero, cuando tienes 1.000 grandes emociones al año, ¿dónde están las grandes emociones?"
Glenn Entes, jefe tecnológico de EA, revela en Siggraph algo relacionado con las CGI en la industria cinematográfica. Cuando descubramos qué es, te lo haremos saber.



EVENTO

Desarrollo británico en el Develop de Brighton

El segundo encuentro de la industria de la costa sur del Reino Unido vuelve a mostrar un programa cargado y no logra centrarse

Hay algo deprimente en un verano descolorido en una ciudad costera. Con lluvias intermitentes y un fuerte viento azotando el Canal de la Mancha con grandes remolinos en la playa frente al hotel Hilton Brighton Metropole (un lugar lúgubre en sus mejores momentos), fue difícil olvidar la sensación de que uno podría estar en cualquier sitio mejor que en la Develop.

En este su segundo año, Develop podría haber intentado ser un encuentro destacado en el calendario europeo, pero se aferra a la idea de ser una feria británica, y de las Islas procedían la mayoría de los conferenciantes y de los asistentes. De hecho, el predominio de compañías situadas en Brighton (Relentless, que daba helados gratis frente al hotel, Kuju's Zoë Mode y NCsoft Europa) tenía su encanto, pero ayudaba mucho a destacar la naturaleza coloquial del evento. El hecho de que muchos asistentes ya se conocieran entre sí permitió una agradable atmósfera, aunque tal vez esto también significó que se hicieran pocos contactos nuevos, pero demostró algo de la vitalidad del mundo del desarrollo británico: arquitectura de alto nivel, software y juegos para teléfonos móviles, internet y educación, así como la fraternidad más tradicional de desarrollo de videojuegos.

Como el año pasado, durante los dos días se programaron varias presentaciones a lo largo de la extensa zona de conferencias, haciendo difícil el elegir qué ver. Los discursos incluían una salva en la apertura por parte de Richard Garriot, de Destination Games (y antiguo director de Origin), quien arremetió contra el estado del diseño de los MMO e ilustró, con su propio próximo juego *Tabula Rasa,* cómo se podría mejorar la situación.

La conferencia de la tarde del primer día fue de Chris Satchell, manager general del grupo XNA de Microsoft, quien pronunció un discurso sobre la necesidad de que los desarrolladores de videojuegos apoyen el contenido creado por los usuarios y sobre cómo le tacharon de "hereje" en Microsoft al sacar la idea de XNA Game Studio Express. Sus intentos por acuñar frases llamativas pueden recordar bastante al discurso de "Game 3.0" que Phil Harrison dio en la Games Developer Conference de este año, pero su argumento de que la creación basada en la comunidad era vital para el futuro de los videojuegos resultó muy juicioso y edificante.

A la mañana siguiente los delegados, muchos bastante "cansados" de los Develop Awards de la noche anterior, vieron a **Tsumoto Kouno,** de SCEJ, describiendo y mostrando con pasión vídeos



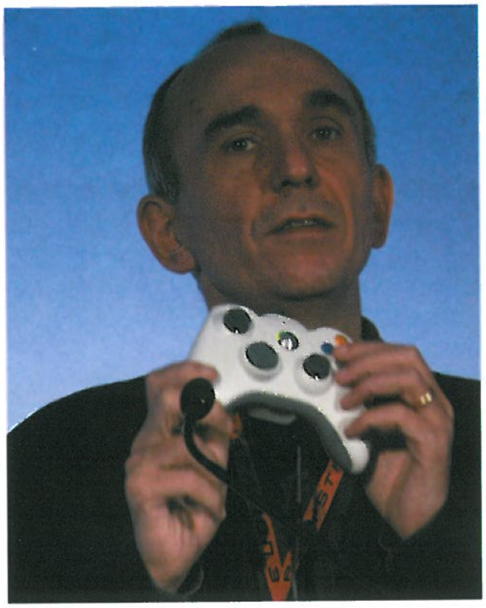
Tsumoto Kouno, de SCEJ, mostró sus bocetos de *LocoRoco,* que eran bastante similares al aspecto final que tuvo el juego.







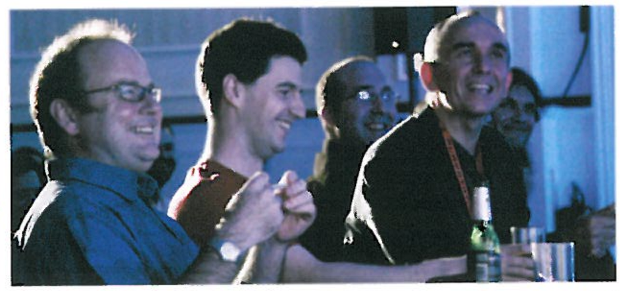
Desde la derecha, en el sentido de las agujas del reloj: la conferencia de Chris Satchell, de Microsoft, sobre XNA Game Studio Express tocó temas sensibles; la de Richard Garriott fue rimbombante; David Amor, de Relentless, acusó a la prensa especializada en videojuegos de ser unos esnobs; y Peter Molyneux volvió a enseñar *Fable 2*.







En la ronda de *Buzz* que cerró la conferencia (bajo estas líneas), Charles Cecil, el hombre *Broken Sword* (izquierda), fue derrotado en la primera ronda. Relentless había creado un juego personalizado especialmente para la sesión, y temía que pudiese fallar. No lo hizo.





de la gestación de *LocoRoco*. También apareció para explicar el estilo de los enemigos Mojya, que fueron acusados de ser estereotipos racistas. "A decir verdad, fueron diseñados para otro juego", dijo, antes de mostrar un título en 3D basado en la música que incluía criaturas similares. Resulta prometedor que en estos momentos esté interesado en desarrollar algunos de los mecanismos que constituyen varias de las mejores características de *LocoRoco:* físicas, IA de multitudes y música.

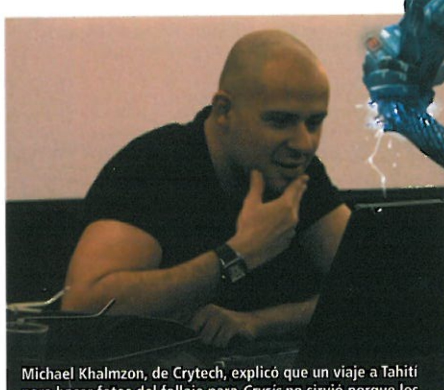
Las propias sesiones tenían que enfrentarse,

David Braben proclamaba con alegría que no estaba "demasiado impresionado" con los juegos de esta nueva generación hasta que salga el suyo, *The Outsider*

como el año pasado, a sus conferencias. Design & Story: Beyond The Cutscene, que intentaba explorar cómo el cine podría ayudar a la forma de contar las historias en los juegos, fue simplista y mantenía, de un modo deprimente, que varios manidos ideales cinematográficos eran útiles para los videojuegos. Otras, tales como una conferencia sobre implementar canciones para descargar en el *SingStar* de PS3, fueron demasiado especializadas.

Pero las hubo mejores, como la del director artístico de *Crysis,* Michael Khaimzon, sobre cómo ha implementado el principio de "realidad estimulante", o la de David Amor, de Relentless, sobre crear "juegos sociales" para todos, fueron reflejos fascinantes de algunos de los retos que los desarrolladores afrontan en la actualidad. Los que buscaban sesiones más abiertas parecían satisfechos y David Braben proclamaba con alegría que no estaba "demasiado impresionado" con los juegos de esta nueva generación; es decir, hasta que salga su propio juego, *The Outsider.*

Al final, el tiempo ayudó mucho a consolidar la ocasión, forzando a los fumadores a pasar el menor tiempo posible fuera, y todo acabó con una edición de *Buzz* temático de "celebridades" del desarrollo (Molyneux, Cecil y demás) creada específicamente para el evento, con el deliciosamente complejo Simon Byron como maestro de ceremonias. El ganador fue un especialista en juegos local. Fue un resultado que definió toda la conferencia: una cosa amable sobre la que hay poco que contar.



Michael Khalmzon, de Crytech, explicó que un viaje a Tahiti para hacer fotos del follaje para *Crysis* no sirvió porque los resultados no le parecían lo bastante realistas. Su equipo dibujó individualmente hojas y ramas para hacerlo bien.



PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Boulder Dash – Rocks!

PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: 10TACLE



Lo ha hecho. El regreso de Rockford va desde móviles y PDAs hasta las portátiles, y 10tacle promete "innovadoras" características, un cambio en los visuales y más modos multijugador.

Company Of Heroes Online

PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: THQ/SHANDA



Debe ser un rollito Taoista. A los chinos les gusta tanto jugar con otros que se han saltado el modo de un solo jugador y han metido misiones en cooperativo, competición y estadísticas.

Gears Of War

PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT



Los cinco nuevos capítulos sugieren una nueva versión para PC un poco más larga, con mayor resolución, un escalado HUD y mejoras visuales. La gran ausente en 360, The Brumak, es ahora la estrella.

Lego Indiana Jones

PLATAFORMA: SC DISTRIBUCIÓN: LUCASARTS/TTGAMES



La aceptación de Lucas los hizo extraordinarios, ahora, la parodia de plástico de TT se convierte en su mayor fuente de ingresos. *Lego Batman* se retira sabiamente a las sombras.

Goku Makaimura Kai

PLATAFORMA: PSP DISTRIBUCIÓN: CAPCOM



Como si se disculpasen por que la gente se terminase *Ultimate Ghosts 'N Goblins*, Capcom desvela a su gemelo malvado. Un continuar limitado y nuevas armas, son alguno cambios.

Enemy Territory: Quake Wars

PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION



Una actualización más, y será el turno de QuakeCon. Numerosos pellizcos propinados por la beta significan que el retrasado Strogg se queda para septiembre. Que la ola no cause daños.

Fire Pro Wrestling Returns

PLATAFORMA: PS2 DISTRIBUCIÓN: AGETEC



¿Se apunta alguien a un Deathmatch en un Ring de Vallas Electrificadas? Los veteranos del *Fire Pro* conocen la importancia de este lanzamiento. Ya era hora de que el clásico de 2005 llegase.

Stalker: Clear Sky

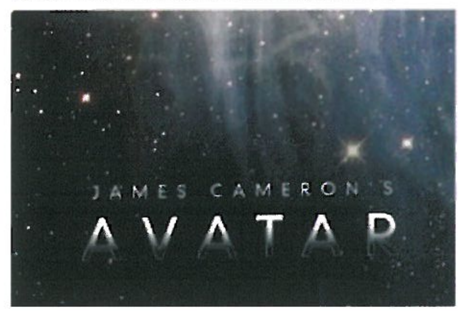
PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: THQ



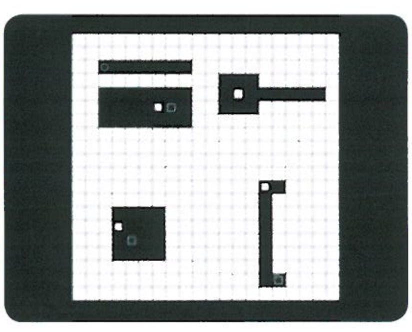
Con renovada ambición debido a la buena prensa de *Shadow Of Chernobyl*, GSC se aventura de nuevo en La Zona para concretar la historia. Nuevos escenarios, enemigos y libertades.

Avatar

PLATAFORMA: SIN CONFIRMAR DISTRIBUCIÓN: UBISOFT



¿Diez años para hacerlo? Diez años dejándolo de lado. Ubisoft no va a pasárselo muy bien durante el desarrollo del juego que acompaña a la película de James Cameron: ambos salen en 2009.



JUEGO DEL MES EN INTERNET

ReMaze

jayisgames.com/cgdc3_redirect.php?gameID=10

Uno de los juegos principales de la tercera competición de Diseño de Juegos Casuales de Jayisgames.com, *ReMaze* es el último título del artista de cómics y diseñador de Flash alemán Felix Reidl. Se trata de un puzzle laberíntico de creciente dificultad bajo esos simples bloques.

Al principio es sencillo tanto para los que les gusta jugar sin mayores preocupaciones hasta llegar al final como para los más especialistas en lógica. Cada puzzle tiene hasta cuatro laberintos, cada uno con su grupo de bloques móviles y elección de salida. Con un toque del cursor se mueven todos los bloques al unísono. La idea es completar cada laberinto de manera sincronizada y que los bloques alcancen la salida a la vez.

Los muros son tus aliados y permiten que unos bloques se muevan mientras otros se mantienen quietos. Pero según subes de nivel aparecen nuevos y mortíferos bloques rojos, diabólicos trazados y controles invertidos, que necesitan un enfoque más riguroso. A pesar de la falta de límite de tiempo o de movimientos, sólo un genio podría acabar *ReMaze*.


SQUARE ENIX
VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA
"LOS FANS DEL ROL ESTÁN ANTE UN IMPRESCINDIBLE"
PLAYMANÍA
"SQUARE ENIX HA BORDADO UN JUEGO COMPLETO"
MERISTATION.COM
YA A LA VENTA
PlayStation 2
BELLEZA MORTAL
www.valkyrieprofile2.es
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. Desarrollado por tri-Ace Inc. Diseño de los personajes: KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.









Cuando el equipo técnico de *Metal Gear Solid* se felicitaba por el nivel visual que alcanzaría la serie con las 3D, a Kojima le fascinaba más la idea de poner voz por fin a Snake y compañía.

COSAS SOBRE Japón

Metal Gear: ¿Hay vida después de Kojima?

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

El año 2007 será recordado en Japón por la cantidad de títulos, hoy ya franquicias, que han celebrado sus diez años de éxitos en el mercado internacional. Nombres tan representativos como *Gran Turismo* o *Pokémon*, ¡quién lo diría!, llevan ya una década entre nosotros.

Existen, sin embargo, dos juegos que pueden jactarse de duplicar en edad a los anteriores y que han cautivado a millones de jugadores. Hablo, ¡cómo no!, de *Final Fantasy* y *Metal Gear*. Veinte años después de su nacimiento, se han erigido en pilares que sustentan una línea de productos que siempre han gozado del favor de crítica y público.

El vigésimo aniversario de *Final Fantasy*, celebrado en el Makuhari Messe a finales de mayo, demostró que Square Enix está dispuesta a seguir explotando mucho tiempo el nombre que más ganancias le ha procurado. La marcha en 2003 de los principales responsables de la Fantasía Final no supuso inconveniente para que las nuevas entregas del título vieran la luz en todo tipo de plataformas.

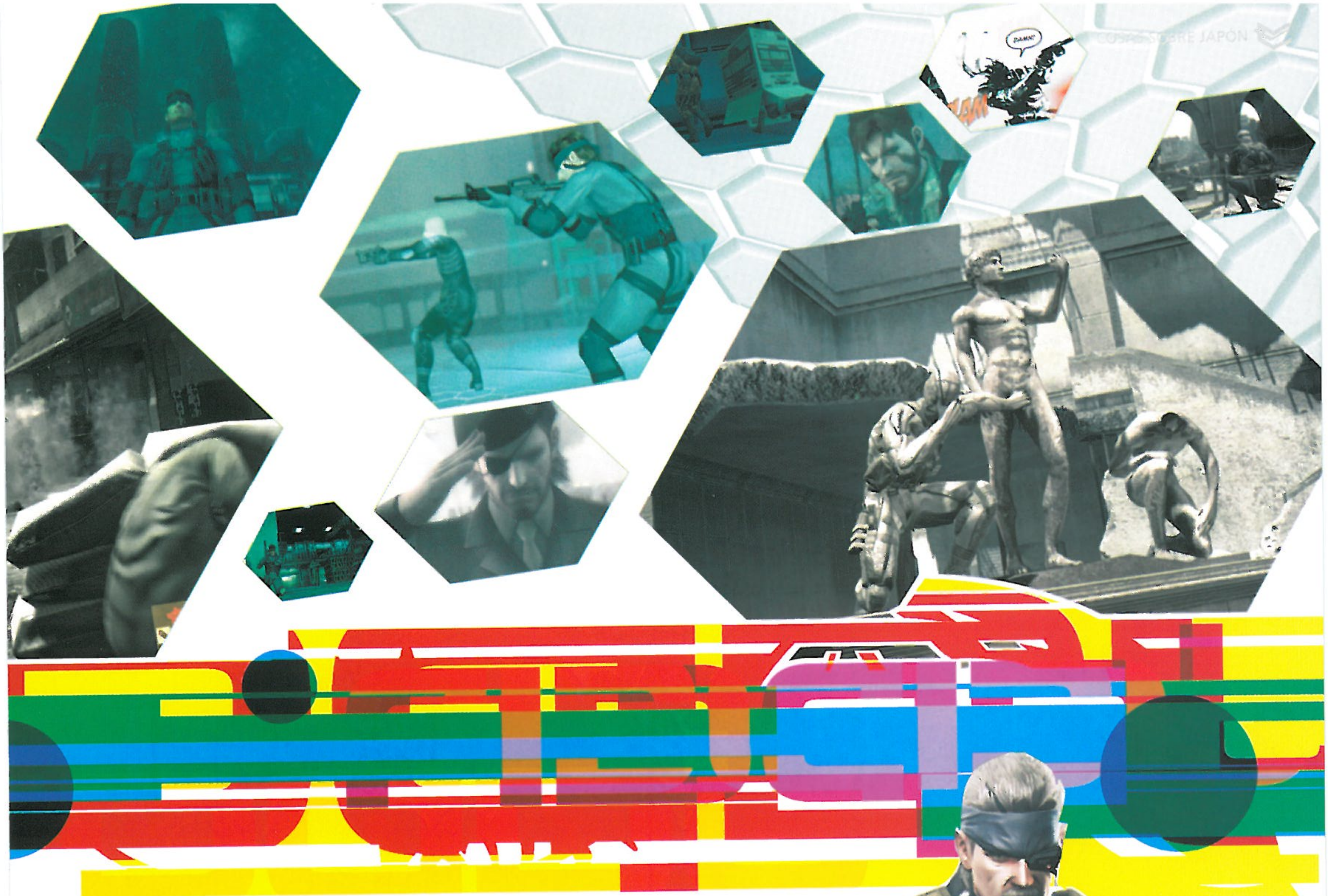
Metal Gear, por otro lado, cuenta con la difícil papeleta de solventar los problemas que enturbian su futuro. El más inmediato, la presumible marcha de su creador, Hideo Kojima. La sombra de la duda planeó sobre los asistentes a la fiesta del 20° aniversario de la serie, organizada por Konami en colaboración con Sony. El cosmopolita barrio de Roppongi (Tokio) sirvió de marco para conmemorar la historia de la serie y presentar los últimos juegos vinculados a ésta.

Durante sus intervenciones en el auditorio del Ritz Carlton, lugar del evento, los discursos de Kojima estuvieron cargados de palabras de gratitud, sentimiento que quizás le hiciera replantearse el anuncio de una retirada definitiva de la que se estuvo hablando hasta segundos antes de que los fastos concluyeran. Su participación activa en los siguientes proyectos que expandan la serie continúa siendo una incógnita, aunque no son pocos los que auguran que *Metal Gear Solid 4* será lo último que haga relacionado con su obra magna.

Konami es consciente de que se ha cumplido un ciclo y que quizás lo mejor sea legar el futuro de la serie a Shinta Nojiri (principal responsable de la subserie *Acid!*) para que así Kojima gane en libertad creativa

La razón de tales sospechas es comprensible: según palabras de Kojima, con el nuevo capítulo de *Metal Gear* (exclusivo de PlayStation 3) concluirá la historia de su afamado protagonista, Solid Snake. La trama de *Guns of the Patriots* no dejaría huecos argumentales susceptibles de ser tapados en posteriores entregas. Todo indica que Snake y Kojima se despedirán juntos para que la serie *Metal Gear* se encamine hacia un nuevo comienzo.

He aquí, pues, un nuevo quebradero de cabeza para los herederos de Hideo: Si no consiguen dar forma a un guión digno de su antecesor, cabría la posibilidad de que el temor a no cumplir con las expectativas impidiera a Snake, contra la voluntad de su creador, jubilarse de una vez.



Kojima sabe que se debe a todos los aficionados que han apoyado a la serie durante tanto tiempo, los mismos que le piden que no se vaya. Pocos desarrolladores japoneses se comprometen tanto con el usuario como lo ha hecho el padre de Snake, quien, pese a reconocer públicamente que estaba cansado de dedicarse siempre a lo mismo, ha velado por la salud de su retoño. Ahora que éste ha alcanzado la mayoría de edad (en Japón es a los 20 años), puede que haya llegado el momento de emanciparse. En Konami son conscientes de que se ha cumplido un ciclo y que quizás lo mejor sea legar el futuro de la serie a Shinta Nojiri (principal responsable de la subserie *Acid!)* para que Kojima gane en libertad creativa. De ser así se cumplirían los deseos de otra facción de sus seguidores, los que esperan con ansias un nuevo trabajo suyo de corte similar a *Snatcher* y *Policenauts*. Kojima cuenta con el apoyo y la independencia que le brinda su propio estudio para embarcarse en un proyecto de estas características, pero... ¿sería capaz Hideo de observar desde la distancia la evolución de su hijo predilecto?

Además de MGS4, el futuro de la serie pasa por Metal Gear Online, también para PS3, y la segunda parte de Digital Graphic Novel (PSP).




Heroes of Annihilated empires
DE LOS CREADORES DE LA SERIE COSSACKS
PC DVD
BALANCE GAMES
Heroes of Annihilated empires
12+
A la venta en:
GAME
GameStop
ALALCANCE.com
tu tienda de videojuegos online
y en otras tiendas especializadas
WWW.BALANCE.ES
Bal@nce

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico









Los + buscados de **Edge**

The Orange Box



Un *delicatessen*. La gran pregunta es por dónde empezar: ¿por los multiplayer chorras? ¿Por los puzzles para mentes retorcidas? ¿Por saber lo que ha hecho Freeman?
360, PC, PS3, VALVE/EA

Infamous



Vale, no es un *Sly Cooper* de próxima generación, pero ya lo tenemos lo suficientemente superado como para encontrar este *Crackdown* tan cautivador.
PS3, SCEE

Left 4 Dead



Estamos impacientes por ver esta reinvención del género de mata-zombies, anhelamos las oscuras calles llenas de terror y la presión implacable de los muertos.
360, PC, VALVE

La dimensión social

¿Como pueden ser más completos los MMO?



Richard Garriott afirma que *Tabula Rasa* es la solución a los problemas que él ve en los MMO. Pero no significa necesariamente que tenga que ser un éxito como mundo online.

Los MMO tienen pegas: no cuentan historias, su diseño se basa más en las estadísticas que en la interacción y la vida es inexistente; campos de monstruos que no sirven más que para cosechar y personajes no jugables (PNJs) que sólo están para darte misiones o actuar como tiendas, comprando y vendiendo objetos. Si te lo tomas en serio y lo comparas con los juegos para un jugador, estas críticas son muy duras. De hecho, muchos jugadores de MMO se quejarán de lo hartos que están de las misiones que forman parte de su esencia, y aquellos que no los juegan despreciarán dichas búsquedas.

Pero el resto de los jugadores humanos del mundo no conocen las críticas de Garriott. Cuando escuchas cosas sobre *World Of WarCraft*, rara vez se refieren al juego en sí mismo. Tratan más bien de lo que implica jugar con otras personas: los asaltos a ciudades, la idiosincrasia del gremio y la victoria como equipo sobre los jefes finales.

Esto se debe a que los MMO no son sólo las historias escritas por los guionistas y los diseños que hacen que esos mundos tengan sentido. Lo que los hace completamente diferentes a los juegos offline para un solo jugador es la presencia de otros jugadores. Y parte de la razón de que *WOW* tengan tanto éxito es que dejan espacio para que los jugadores interactúen sin que la historia ni el diseño intervengan.

Esto no significa que no se pueda mejorar el diseño de los MMO; de hecho, el modelo de *WOW*, a pesar de su éxito, está lleno de problemas, como las aburridas repeticiones para pasar de nivel. Quizá los creadores de MMO deberian estudiar los elementos sociales que hacen únicos a esos juegos, en contraposición a los juegos para un sólo jugador, con el fin de mejorar el desarrollo de estos juegos de ahora en adelante. Tal como Jeff Strain sugiere en la entrevista de la página 20, la interacción social está ligada a la diversidad de las cosas que la gente hace normalmente, por lo que los diseñadores de MMO deberían pensar en cosas que la gente pueda hacer más que cosas que la gente pueda comprar o mirar. Así que, en lugar de crear historias más complicadas que hagan los mundos más absorbentes, quizá podrían crear mejores herramientas con las que los jugadores pudieran mejorar los mundos del juego.







Army of Two

En el que dos intentan ser toda una compañía

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

No sorprende que el mundo de *Army of Two* esté bifurcado. Por un lado está ambientado en el tenebroso entorno de los contratistas militares privados, organizaciones globales que suelen operan con inmunidad política. Al mismo tiempo, es obvio el equipo de desarrollo ha estado viendo un montón de películas taquilleras y ha incorporado algunos "momentos de colegueo" y el estilo taquigráfico de Hollywood.

Ambos corren el peligro de corromperse mutuamente. El equipo de EA Montreal puede afirmar que el juego está lleno de referencias políticas, pero los escenarios y los enemigos son poco más que caricaturas: por ejemplo, entre los niveles están las "Cuevas de Afganistán", cuyas paredes están llenas de dibujos de Saddam Hussein y en el que los terroristas se te lanzan con dinamita atada al cuerpo. Si los amigos se comunican a base de gritar "¡colega!", "¡mierda!" y "¡joder!", entonces este título es de lo más realista.

El concepto que está detrás, en cambio, sí que impresiona: sus autores afirman que es imposible jugarlo en solitario, y el diseñador jefe Chris Ferreira llega a decir que las interacciones cooperativas se crearon antes de que hubiera una sola arma. Hay además algunos interesantes cambios: por ejemplo, aupar a tu compañero sobre un muro es una animación fija que, sin embargo, permite al que está debajo controlar la altura del impulso, permitiendo al que está encima disparar sin tener que trepar o deslizar una granada en un emplazamiento enemigo. Entre los detalles nuevos está el cooperar como francotirador, que divide la pantalla en tres: la parte superior te muestra la habitual vista en tercera persona, mientras que abajo está en una mitad tu visión, y en la otra la de tu compañero, con lo que puedes realizar disparos que se complementen, sin malgastar balas.

Pero aunque EA Montreal está intentando evitar las animaciones fijas y los ataques repetidos, así es exactamente como son las luchas cuerpo a cuerpo. Aprietas un botón y, dependiendo de la posición relativa de tu enemigo, empieza una de varias animaciones que dura unos cuantos segundos. En un juego tan dinámico es un pequeño, pero remarcable, momento de calma, y permite al resto de enemigos empezar a rodearte para dejarte seco. Quizá ésa sea la idea, pero, de todas las similitudes con los imitadores de *Gears of War,* ésta es un área que ahora

Entre los niveles están las "Cuevas de Afganistán", cuyas paredes están llenas de dibujos de Saddam y en el que los terroristas se te lanzan con dinamita atada al cuerpo









El interés de *Army of Two* no reside tanto en su mecánica básica, que no aporta nada nuevo, como en los combates que surgen, incluidos algunos momentos cooperativos inesperados que cambian el centro de la batalla.



En el decorado de arriba entras en paracaídas, con un jugador controlando la tela y esquivando misiles, mientras el otro dispara a los objetivos que están en tierra.



El Aggro en acción: un compañero capta la atención del helicóptero, mientras el otro dispara a sus expuestos puntos débiles.





Los desarrolladores dicen que los escenarios son interactivos y puedes usarlos en tu favor, pero ¿por qué no enseñan más que puertas de coche?

mismo flojea bastante. No obstante, *Army of Two* tiene otras influencias más allá de las comparaciones con el juego de Epic. El Aggro está sacado de los multijugadores online y permite a uno de los jugadores atraer a los enemigos disparando mucho y haciendo ruido. Este soldado se ganará un coloreado rojizo, y los enemigos empezarán a dispararle como máxima amenaza, mientras el otro se hará transparente y podrá infiltrarse en las posiciones y los campamentos enemigos para empezar a causar estragos. Es una forma segura de dar tiempo a un compañero para colocar una trampa o recoger un objeto, y es un detalle táctico que va más lejos que otros shooters para consola por equipos. Captar la atención de tus enemigos es eficaz de verdad, pero por desgracia ellos también son muy buenos volcando todo su arsenal sobre tu posición, así que es un recurso que debe utilizarse con cuidado.

Estos enemigos se agrupan en tres categorías codificadas por colores: "Grunts", "Elites" y "Heavies". Los Grunts son idiotas, y necesitan que los Elites les guíen y les digan lo que hacer, ya que éstos son mejores tiradores y conocen más el campo de batalla. Los Heavies están cubiertos con una gruesa armadura frontal, pero usando el Aggro uno de los dos puede atacarles por sus expuestas espaldas. En combate, los enemigos dan mucha más guerra de la que daban los Locust, sobre todo gracias a sus constantes intentos de rodearte y de moverse de punto a punto: aunque eso implica que puedes alcanzarlos mientras corren por terreno abierto, también hay momentos en que tres enemigos corren hacia ti por tres direcciones.

Por fortuna, tus armas pueden actualizarse y convertirse en poderosos cañones que harán volar a tus contrincantes. Gracias a ello, secciones como el cañón o el cartucho se pueden retocar, aunque el sistema incluye un cierto equilibrio, con lo que comprar el equipo más caro no significa necesariamente que tengas el arma ideal: puede ser inexacta y pesada, o el tiempo de recarga demasiado largo porque el cargado es muy grande. Jugando en red, tu arma será el único elemento visual que identificará a tu personaje, aunque podrás intercambiarla con tu compañero. De hecho, el juego sólo cuenta con un aspecto alternativo, aunque cuenta con numerosos puertos vacíos diseñados para los contenidos descargables.

Al principio, *Army of Two* resulta algo torpe, al no decidirse entre la acción y la estrategia, lo real y lo virtual. Pero, tras dedicarle algo de tiempo al juego, éste muestra algunos detalles imaginativos, aunque no debe esperarse de él nada más que lo que es: un juego para los amantes de *Gears of War* que quieran el equivalente de la temporada, la versión videojueguil de *La jungla 4.0*. Dentro de ese mercado, hace bien su trabajo, y con cierta convicción.



Las escenas de vídeo pautan la acción, pero la mayor parte de la comunicación entre tu equipo y sus pagadores es mediante la radio.



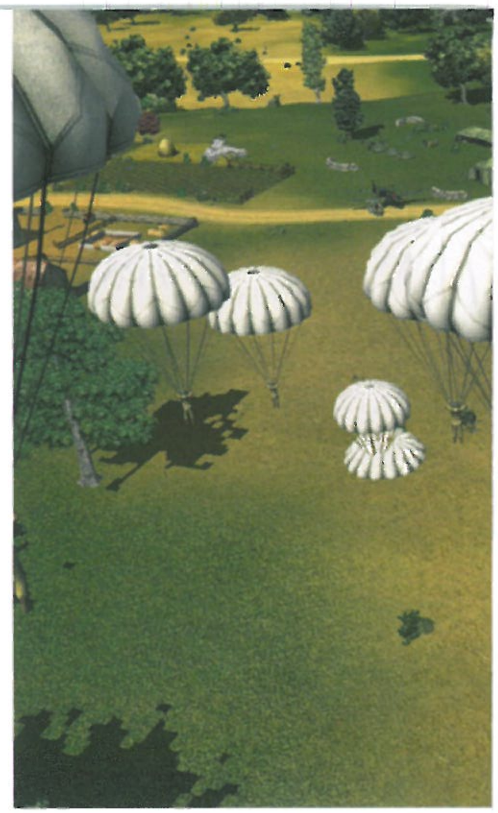
Extrañas curas

Las oscilaciones esporádicas de *Army of Two* entre la fidelidad al mundo real y un juego taquigráfico son a veces esquizofrénicas, y un aspecto concreto que lo sufre es el mecanismo de curación del que dispones la primera vez que te derriban. EA Montreal dice que la razón del uso de tampones es que realmente se usan como vendajes en el campo de batalla, y un asesor les comentó que se han utilizado en operaciones con mercenarios reales: ambas son verdad, y la inspiración para su uso. En la práctica, comienza un QTE, aparece un enorme tampón blanco en pantalla y empieza a llenarse de sangre mientras de la herida de tu acompañante surgen sonidos burbujeantes. El juego no requería esa "autenticidad" más allá de la superficie (al fin y al cabo, la salud de tu personaje se recarga cuando está a cubierto), así que no deja de ser un intento de crear un momento videojueguil de impacto, algo que devalúa hasta cierto punto el trabajo duro que conlleva el resto de la experiencia.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **ENIGMA**
ORIGEN: **ESPAÑA**
LANZAMIENTO: **NAVIDADES 2007**

War Leaders: Clash of Nations

El estudio español Enigma ultima su estrategia más potente



La ambición es un ingrediente importante en la fórmula del éxito, y en Enigma están convencidos de que lo que tienen entre manos supondrá un gran paso adelante para ellos como estudio. Y no hay nada, al menos de momento, que contradiga esta idea. A punto de ver la luz la fase beta, *War Leaders: Clash of Nations* tiene un aspecto extraordinario y presenta unas posibilidades casi abrumadoras utilizando la tecnología de los mejores videojuegos actuales, empleando el motor Arkano 3D.







De arriba abajo, De Gaulle, Stalin y Tojo. Enigma ha captado a la perfección los ademanes y el aspecto de los líderes mundiales, aunque Rudolf Tessler perderá en la versión final probablemente gran parte de su parecido con Adolf Hitler.

Un elemento importante del apartado manager son los espías, porque si logras uno con la experiencia suficiente, puedes matar a otro war leader

Alberto Domínguez, director de Enigma, apunta: "No es el Unreal Engine 3, pero se acerca a un motor de FPS" y ofrece en las batallas una calidad excelente. En un principio, cuando CDV iba a distribuir el juego, estaba previsto el lanzamiento para el pasado verano, pero los problemas económicos de la productora causaron el retraso y la necesidad de buscar nuevas empresas distribuidoras. En principio, *War Leaders* se venderá en Taiwán, Japón, Alemania, Rusia y varios países más, aunque a la hora de escribir estas líneas aún estaba en negociaciones la distribución en España y los países de habla inglesa.

War Leaders: Clash of Nations es pura estrategia dividida en dos partes. La primera es de tablero, y la segunda, las batallas, es estrategia en tiempo real (RTS). Es inevitable mencionar la serie *Total War* como referente, pero *War Leaders* lleva el interés por los detalles a un grado extremo y busca su propia identidad a base de un rigor casi obsesivo en las unidades militares y escenarios y de ofrecer al jugador la máxima libertad durante las partidas, tanto en la evolución de la guerra como en la gestión de sus tropas y recursos.

Así, antes de comenzar la partida eliges qué grado de libertad histórica prefieres: si empezar en el momento en que el bando elegido entró en la guerra y no puedes cambiar a tus aliados ni a tus enemigos; si comenzar en el 1939 con los bandos ya definidos o si empezar en el 1939 en un estado de paz y aliarte con quien quieras o decidir iniciar las hostilidades invadiendo un país. Esta última opción es la que ofrece más posibilidades, pero las dos primeras atraerán a quienes quieran recrear la historia. La libertad es muy amplia: puedes decidir no encargarte de la gestión de recursos y la diplomacia y centrarte en las batallas, o a la inversa. También puedes optar por gestionar tú una parte de las tropas y encargar a un general el resto. Hay siete contendientes, cada uno con un war leader que cuenta con un consejero propio y generales. Si muere tu war leader, pierdes todas tus tropas o conquistan tu capital, perderás.

En la parte tipo tablero el zoom es ágil y tremendo. Pasas en un momento de ver cómo están ubicadas tus tropas en Francia a tener en pantalla todo el globo terráqueo y adentrarte con un movimiento en el Pacífico. El juego abarca desde 1939 hasta 1950, con 300 turnos posibles. Pasada esa fecha ya no se valora la puntuación. Además de mover las tropas por el tablero, tanto al war leader como a sus generales, es preciso controlar con cuidado los numerosos elementos de gestión. Los distintos ministerios te informan de los recursos que consume tu país en guerra, la afinidad de la población a tus actos, las relaciones con todos los países del mundo





Pese a la calidad gráfica de la parte de RTS, con 230 texturas y una resolución de 1024, un ordenador medio (con una tarjeta gráfica de 128 o 256 Mb) podría con el juego, aunque es mejor algo más potente.











Arriba, a la izquierda, los paracaidistas. "Estamos ajustando la jugabilidad, porque de momento no son muy útiles", concede Domínguez. Sobre estas líneas, el desierto, con 25 tipos de plantas y 8 de palmeras. Debajo, un escenario en el Pacífico.



para comerciar, datos de los territorios conquistados y el siempre básico árbol de tecnologías. Al final del mismo están los prototipos, las bombas V1, V2, la fisión nuclear y la bomba atómica, que conseguirá antes quien destine más presupuesto a la investigación. Los apasionados por las estadísticas no tendrán queja de este apartado. También puedes contactar con los otros war leaders para intercambiar recursos o tecnologías, y entrarán en acción unas logradas animaciones de las que se ha encargado Enrique Gato. Un elemento importante de este apartado manager son los espías, porque si logras uno con la experiencia suficiente, puedes llegar a matar a otro war leader.

Pero al entrar en batalla es cuando el juego muestra toda su espectacularidad visual, con 41 mapas de entre 1 y 4 km² alrededor de los cuales hay una superficie no jugable –pero sí visible– de hasta 100 km². La iluminación dinámica permite dar un carácter casi único a cada batalla, aunque no hay enfrentamientos nocturnos ni clima.

Y, una vez más, el jugador tiene múltiples opciones, puede vagar por todo el campo de batalla, o fijar la cámara en un punto. Puede seguir a un avión durante un bombardeo o elegir un soldado en particular y designarle una acción. **Xan Pedrosa,** productor de *War Leaders,* dice: "Ha sido una pesadilla dar al jugador la cámara libre. Imagínate la carga de texturas, y luego poder irte al detalle más pequeño, hasta verle la cara a un soldado". Pero lo cierto es que la sensación de controlar la acción merece la pena y siempre se agradece que te permitan observar toda la batalla desde arriba o centrarte en lo que hará un soldado específico. No hay batallas navales, pero si los barcos están lo suficientemente cerca de la costa pueden emplearse como apoyo para las tropas de tierra.

La sede en Getafe de Enigma está llena de libros y películas sobre la II Guerra Mundial, como muestra del empeño por lograr un rigor histórico. Las 256 unidades militares que aparecen en el juego están extraídas de documentos reales, e incluso un historiador supervisó el trabajo de documentación. Sirva como ejemplo la textura de los tanques, con normal mapping (como todos los objetos), en la que se aprecia la rugosidad del metal para impedir que se adosaran bombas-lapa.

Si las ambiciones del estudio llegan a buen fin, España habrá ampliado un poco más su papel dentro de la producción de videojuegos. Es de desear que Enigma logre descifrar el camino del éxito.





Mi primo Rudolf

Uno de los problemas a los que se ha enfrentado el equipo desarrollador ha sido las peculiaridades de la legislación alemana sobre todo lo relacionado con el nazismo y con los videojuegos: no puede aparecer ninguna esvástica ni Adolf Hitler. Algo difícil teniendo en cuenta que es un juego ambientado en la II Guerra Mundial, aunque lo han resuelto bien: la esvástica ha sido eliminada y en lugar de Adolf dirige Alemania Rudolf Tessler. Son los únicos cambios, puesto que en el juego no hay ninguna de las implicaciones ideológicas unidas al nazismo; consiste en estrategia militar, política de alianzas y gestión de recursos.

Quizás también para evitar herir susceptibilidades, Enigma ha optado por no incluir al emperador japonés, Hiro Hito (al que los nipones consideran sagrado), como war leader, y en su lugar ha puesto al primer ministro durante la guerra, Hideki Tojo.





Metal Gear Online

Porque a veces no basta con un nuevo episodio de una franquicia clásica



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **KOJIMA PRODUCTIONS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



Puntos de vista

Durante *MGS4*, y es de esperar que en *MGOnline*, los jugadores pueden usar una vista sobre el hombro o en primera persona. La primera puede colocarse sobre el hombro izquierdo o derecho de Snake, algo de radical importancia al asomarse por las esquinas, y está asignada a los gatillos del Sixaxis. Además, Kojima indicaba que los escenarios están diseñados para ofrecer posiciones ventajosas para los enemigos más preparados, por lo que Snake puede recibir disparos desde posiciones desconocidas; pero cuando un adversario esta ilocalizable, puede usar la cámara termal de su parche para ubicar su posición. Son detalles interesantes, pero la cámara en tercera persona ha sufrido algunos cambios espectaculares que pueden ser muy molestos y es de esperar que sean eliminados, y los cambios de armas (esenciales para *MGO*) siguen siendo por menú, con lo que resultan algo lentos.

El detalle más sorprendente de los que se ha conocido del próximo *MGS4* es que, básicamente, se ha convertido en dos juegos. **Hideo Kojima** no ha escondido nunca su intención de hacer un título online, pero no lo ha intentado con otra franquicia, y su único trabajo al respecto ha sido en la serie *Metal Gear*. *MGS3* y *MGS: Portable Ops* incluían modos online limitados, y despertaban cierta esperanza en el uso dentro de *MGS 4* de una PS3 siempre en conexión. Lo que ahora resulta irrelevante, teniendo en cuenta el anuncio de un proyecto independiente, *Metal Gear Online*. Se basa en el mundo, el motor 3D y las interacciones entre personajes creadas para *MGS4*, y los detalles parecen indicar que la sección en red de *MGS 4* ha acabado desembocando en este juego autónomo. El título permitirá a 16 jugadores luchar juntos y contra los demás, y una nota de prensa de Konami habla de un sistema de equipo que conectará tus nanomáquinas a las de tus compañeros: en la práctica, tu equipo y tú podréis intercambiar información como el paradero de vuestros enemigos, aunque ésta puede ser hackeada por tus oponentes.

La demo de *MGS4* que se vio en la PlayStation Premiere la señala como una evolución genuina para la serie, aunque el interés sigue poniéndose (como en *MGS 3*) en una serie lineal de escenas que pueden resolverse de muchas formas distintas. Kojima decía que el juego "se basa en darle libertad a los jugadores para moverse entre dos facciones en guerra sin ser detectados, y escoger si ponerse de un lado o ir contra las dos". Puede estar hablando de las consecuencias de matar soldados de una facción particular, o quizá sugiere que las misiones secundarias tendrán mayor protagonismo.

Lo único preocupante de *MGS4* es el peso de ciertos momentos "divertidos". Por ejemplo, puedes usar un barril de petróleo para esconderte, o lanzarlo rodando contra los enemigos... Lo que provoca náuseas a Snake, que tiene que hojear revistas eróticas para asentar su estómago. La potencia gráfica de la PS3 se ha usado para renderizar cada página de la revista y hacerla legible, así que puedes echarles un vistazo cuando te aburras. Son gags típicos de los *Metal Gear*. Más importantes son los movimientos de Snake, una mezcla de animaciones fijas, como dar volteretas o arrastrarse, y conductas activadas por el contexto. Algunas acciones son alucionantes: hay un botón de acción del camuflaje del traje de Snake, que se "fusiona" con ciertos decorados; puede esconderse en la basura, pero apestará y atraerá a las moscas. Los enemigos también son mucho más realistas, muriendo fácilmente de uno o dos tiros, evitándose además la aparición de textos molestos a pesar de que las conversaciones fluyen a medida que Snake se mueve.

Pero mientras *MGS4* toma una forma más definitiva, *MGO* sigue siendo un misterio. Al menos, el modo online de *MGS3* demostró que la interfaz de los *Metal Gear* podía generar su propia clase de enfrentamientos deathmatch, pero *MGO* debe funcionar por sí solo. ¿Será un lanzamiento para tiendas o podrán descargárselo los compradores de *MGS4*? Sea como sea, Kojima Productions se ha metido en una tarea doblemente dura.



Además de las secuencias de juego, se repitió el tráiler del E3, que fue recibido con exaltación, con Raiden y un resucitado Vamp enfrascado en una pelea de lo más espectacular. Además, Meryl reaparece como miembro de Foxhound... Como siempre, Snake está por medio.



Los escenarios son versiones deathmatch de algunos niveles de *MGS 4*: el camuflaje azul parece indicar un intercambio de información vía nanomáquinas. También identifica a los miembros de tu equipo, y puedes ver a través de las paredes.




12+
www.pegi.info
LOS MUERTOS
TE ESPERAN
TÚ SÓLO TIENES
QUE ENCONTRAR
LA PUERTA
www.Folklore-game.com
Folklore, disponible en octubre solo para PlayStation3
Folklore
This is living
PLAYSTATION 3





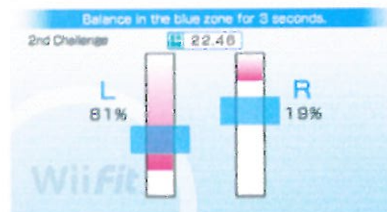
Tienes que ser plenamente consciente de tu centro de gravedad para cabecear (izquierda), ya que tu Mii sólo se moverá cuando así sea, mientras que los ejercicios de yoga te indican cuándo la postura no es correcta.



Wii Fitness

Nintendo te ayuda a encontrar el equilibrio

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **INVIERNO 2007 (JAPÓN), 2008 (EUROPA)**





El juego de equilibrios (arriba) consiste en distribuir tu peso: los rectángulos azules caen mientras tus pies deben mantenerse en posición durante tres segundos, obligándote a mover los brazos con desesperación para no caer.

Normalmente no es difícil distinguir lo que debe aparecer en las páginas de EDGE y lo que debe hacerlo en una revista generalista. Excepto en el caso de *Wii Fitness* (conocido como *Wii Fit* fuera de Europa), es la cúspide de la inexpugnable obsesión de Nintendo por los jugones casuales, pero también el primer gran juego que no es un juego de forma bastante profunda.

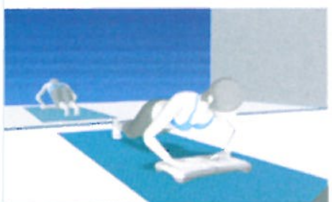
No te equivoques: sus diseños son de lo más Nintendo, desde los Miis hasta los claros y divertidos menús, pero este título está más alejado del plataformeo de lo que parece. Muchas de sus actividades son divertidas, pero ése no es su objetivo. No se trata de *Dance Dance Revolution* ni de *Wii Sports*, en los que los beneficios físicos son un efecto secundario de su jugabilidad. Aquí la jugabilidad es un efecto secundario de los beneficios físicos. *Wii Fitness* calcula tu índice de masa corporal, te aplica unos cuantos ejercicios estándar para determinar tu "Nivel de Fitness Wii", y después personaliza tu tabla aeróbica. Te obligará a estirarte, tirar y girarte, con tu sudor como única recompensa (y, si todo va bien, algo de salud).

Ha habido algunos precursores en este terreno, especialmente *Yourself Fitness* y *EyeToy Kinetic*, pero *Wii Fitness* juega en otra división. Puede parecer un aspecto poco importante, pero este título está diseñado para ejercer de accesorio familiar en una sociedad preocupada por la salud; y su interfaz clara y simple, así como sus colores neutros, le ayudan a serlo. Incluso tiene la marca de fábrica de Wii que reza: "No te subas todavía" antes de poner: "Vale, estoy preparado, ahora puedes subirte". Cada aspecto del juego, desde el título a las demostraciones que incluye, están concebidos de una forma práctica.

Parte de esa utilidad reside en la tabla de equilibrios. Es un equipo bastante aparatoso, similar a una especie de báscula de baño alargada, y que resulta de lo más pesada: es capaz de aguantar las presiones y actividades más bárbaras sin problema alguno. Eso sí, tienes que quitarte los zapatos antes de subirte en ella, aunque las zonas para los pies tienen una superficie con pequeños agujeros para resultar más cómoda y adherente.

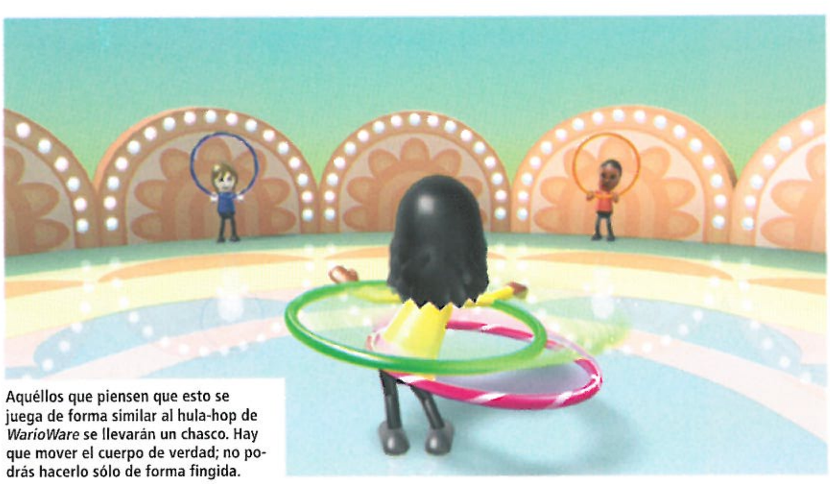
Los ejercicios van desde posturas de yoga a aerobic con *step*, incluyendo flexiones y ejercicios de equilibrio, como salto de esquí. Estos últimos son los más jugables: cabecear balones requiere reacción rápida y equilibrio, y saltar con esquís pide que te acuclilles antes de ponerte en pie para saltar. Son tareas divertidas como juego resultan bastante planos... Lo que no es una crítica. Las posturas de yoga se indican con un estilo claro y sencillo: una angulosa figura humana se coloca lentamente en la postura adecuada, y la pantalla te dice cuánto debes mantenerla y lo cerca que estás de tu centro de gravedad. El aerobic con *step* se hace a partir de una tabla en movimiento que muestra posiciones para tus pies mientras un montón de Miis bailan. Algo perfectamente comprensible a la primera, una virtud común a todo *Wii Fitness*.

Se trata de un concepto sencillo y bien ejecutado, y el hecho de que su presentación haya indignado a parte del mundillo del videojuego es más una crítica de la propia industria que una reacción a cómo puede cambiar la forma en que los jugadores casuales ven las consolas.



¿Unas patatitas para acompañar?

En el E3 Shigeru Miyamoto habló de las futuras posibilidades para *Wii Fitness*, y confirmó que Nintendo está pensando usar la opción de WiiConnect24. Las posibilidades son evidentes: más allá de permitir que cualquier persona pueda comprobar y tu forma física (hay que ver cómo afectará eso a las primas de tus seguros) o retocar tus tablas, lo mejor sería la posibilidad de actualizaciones continuas de los ejercicios básicos en oferta... Pagándolos. *Yourself Fitness* puede ser el ejemplo para otro paso adelante: dicho juego contó con la promoción de McDonald's cuando esta empresa intentaba promocionar lo saludable de sus menús. Las ensaladas de McDonald's venían con un DVD con ejercicios utilizables en el juego, desde entrenamiento cardiovascular a yoga.



Aquéllos que piensen que esto se juega de forma similar al hula-hop de *WarioWare* se llevarán un chasco. Hay que mover el cuerpo de verdad; no podrás hacerlo sólo de forma fingida.

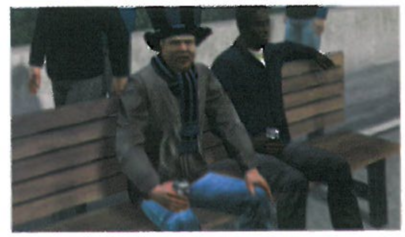


3+
www.pegi.info
Nintendo
SUPER PAPER MARIO
Plataformas y aventuras con Mario en 2D y 3D
Primera aventura de Mario en Wii. Super Paper Mario saca partido al mejor Mario "el rey de las plataformas" en un juego en 2D, que cuando pasa a 3D, se convierte en una aventura RPG repleta de puzzles y enigmas que pondrán a prueba tu inteligencia.
Lo mejor de dos mundos en Super Paper Mario, sólo para Wii.
Wii
SUPER PAPER MARIO
3+
PAL
www.wii.com
Wii
move you
© 2007 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS.TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2007 NINTENDO.



En la Games Convention de Leipzig se pudieron probar las beta de todas las versiones de *PES 2008*. La versión de 360 (a la que corresponden las imágenes) está muy mejorada respecto a la del año pasado.







El interfaz se ha rediseñado, algo que el juego pedía a gritos, y, además, ahora puedes disfrutar de la nutrida banda sonora en un jukebox. Esto se añade a extras como celebraciones o ruedas de prensa y comentarios.

PLATAFORMAS: **360, PC, PS2, PS3, DS, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **KONAMI TOKYO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1ER TRIMESTRE 2008**

Pro Evolution Soccer 2008

Shingo Seabass y su equipo están decididos a crear una experiencia PES al nivel exigible a la nueva generación

La temporada pasada se cerró con un balance atípico para *PES*. Habituado a colmar las expectativas de los más exigentes, el simulador futbolístico de Konami recibió duras críticas por su debut en Xbox 360 con un *port* a caballo entre conversión de PlayStation 2 y lo que debería ser el verdadero "Pro Evolution nextgen" que no le impidió ser líder en ventas. Pero enderezar esa situación ha sido el reto este año. Decididamente, la versión de Xbox 360 no ha heredado los fallos jugables que lastraron a *PES 6*. Ha desaparecido el incómodo retardo en el control, con una respuesta instantánea, las animaciones de los jugadores son lo fluídas y suaves que cabría esperar –sorpresa en este punto causan unos espectaculares porteros– y sus modelados más robustos, con unas texturas faciales tan expresivas y fidedignas como para retratar a Cristiano Ronaldo con naturalidad y expresividad al anotar un gol, protestar airadamente, comentar las evoluciones del partido con sus compañeros o dolerse al sufrir una entrada dura.

El césped y sus texturas, en cambio, necesitan mejorar, como el motor gráfico, que por lo inestable de esta versión beta mostraba ciertos tirones excusables. Hay que decir que la versión de PlayStation 3 funciona con mayor soltura, aunque es pronto para juzgar cuál destaca entre las dos. Pero, a una escala mayor, en los estadios y especialmente el público que los abarrota, se aprecian cambios positivos: los seguidores se han individualizado, cambiando su atuendo, pelo o fisionomía con pequeños detalles, junto con una implicación mayor en las evoluciones del partido, abucheando, aplaudiendo o reforzando al equipo con sus cánticos. Y en el apartado sonoro, también ha habido novedades. El veterano Iñaki Cano ha dejado su lugar en la narración al experto en fútbol internacional de Digital Plus, Julio Maldonado, "Maldini", que, junto a Juan Carlos Rivero de TVE, son un tándem de comentaristas que suben varios enteros el resultado de la pareja anterior Rivero-Cano. Otro de los cambios es el nombre. El juego no tendrá versión 07, al salir en los primeros meses del año que viene, y pasa a llamarse *Pro Evolution Soccer 2008* en lugar de *Pro Evolution Soccer 08*.

Las plantillas se encontraban actualizadas en una primera fase, con los fichajes del FC Barcelona como Henry, Touré, Abidal o Gaby Milito, pero no refleja a Snejder o Drenthe en el Real Madrid, donde sí aparecen Pepe o Metzelder, primeros refuerzos blancos. En la próxima beta Konami ha prometido que los equipos estarán actualizados con todo rigor.

Pero la característica más destacable de *PES 2008* es la bautizada como Teamvision, un sistema de Inteligencia Artificial que responde selectivamente al estilo de juego personal de cada uno. Lla CPU es capaz de detectar si abusas de los centros desde la banda, configurando un marcaje individual del lateral sobre tu extremo, o de reforzar el pivote defensivo con dos hombres si insistes en atacar por el centro. Igualmente, este sistema responde a la ofensiva, explotando cualquier fisura en tu línea de defensa que la máquina logre encontrar.

La primera impresión ha sido que *Pro Evolution* vuelve por sus fueros, y eso no puede significar otra cosa que un éxito de crítica y ventas.



Ligas sin ligar

Como apuntaba el propio Shingo Seabass, *PES*, que cuenta con Fifpro, intenta hacerse con todas las licencias posibles, pero en la Premier League y Bundesliga, Konami lo tiene muy complicado por la exclusividad que EA Sports mantiene con estas competiciones hasta 2014. Este año se incluyen la liga española, francesa, Calcio italiano, holandesa y las selecciones de Brasil, Portugal, Grecia, Escocia e Irlanda. Se añaden a los equipos ya licenciados otros nuevos: Newcastle, Tottenham, RSC Anderlecht, HJK Helsinki, IFG Goteborg, Panathinaicos, Spartak de Moscú, Fenerbache, NK Dinamo Zagreb y FC Basel. En total, más de 3.000 jugadores y más de 250 equipos licenciados.



Se han añadido nuevas situaciones, como el ataque por la banda opuesta, cambiar bandas o el intercambio de delantero centro, pero el sistema se apoya en lo establecido en *PES 06*.


PlayStation 2
12+
www.pegi.info
Toda una galaxia por descubrir...
¡al abordaje!
Ya a la venta, sólo para PlayStation 2
¿Quieres explorar galaxias desconocidas y luchar por fantásticos tesoros como lo haría un pirata? Descubre lugares mágicos donde te esperan riquezas que jamás hubieras imaginado que existieran.
¡Pero cuidado!
Aunque no haya una gota de agua, la galaxia está llena de tiburones.
roguegalaxygame.com
PlayStation 2
Rogue Galaxy
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Rogue Galaxy 2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Level 5. Rogue Galaxy is a trademark of Sony Computer Entertainment rights reserved.







Las motocicletas han aumentado el total de vehículos hasta superar los 120, incluyendo entre los fabricantes a Maserati y a Chevrolet, con motos Ducati, BMW y Honda, entre otras.

Project Gotham Racing 4

Primero vino el detalle, ahora el color. Vuelve el juego de carreras fotorrealista de Bizarre

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **BIZARRE CREATIONS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **12 OCTUBRE**

En *Metropolis Street Racer,* una carrera perfecta podía hacerte perder Kudos. Tu conducción técnica podía ser maravillosa, tus giros exactos y tu tiempo extraordinario, y aun así podías no pasar la mayor prueba. La de espectacularidad.

PGR 3, con todas sus excelencias, también falló dicha prueba. Al llegar justo para el lanzamiento de Xbox 360, perdió algo en el camino. Llámalo capacidad de riesgo o pura ostentación: esas cosas que *PGR 4* le está devolviendo a la saga con evidente pasión.

Ahora que los avatares del desarrollo para 360 están más dominados, la atención de Bizarre ha vuelto al lema original de MSR: no importa lo rápido que conduzcas, sino cómo mantengas la velocidad. De ahí el inesperado debut de las motos, montadas por personajes que se expresan técnica y físicamente.



Se pueden hacer caballitos, invertidos y derrapajes en estos nuevos vehículos licenciados, así como gestos tanto para el público como para otros conductores, con un "Botón de Acrobacia" aún indeterminado. Los riesgos que implica la obtención de Kudos, claro, sacan a relucir los cambios en la perspectiva entre coches y motos, basados en el sistema de animaciones del juego. Por ejemplo, sólo tras pasar una horquilla puede el corredor devolver su trasero al asiento.

Los motoristas son las superestrellas, dicen los chicos de Bizarre, lo que no significa que haya empezado la discriminación al enfrentarse al renombre online. Sigue existiendo una Gotham TV, ahora más inteligente que en *PGR 3* al agrupar a los corredores por nacionalidad. Parece que Bizarre se ha dado cuenta de sus deberes como promotor, así como moderador. Gracias a una nueva característica llamada "*PGR* on Demand", los jugones pueden acceder a cualquier carrera que se haya disputado en red cuando quieran; eso sí, tiempo después de que ésta se haya producido.





Es difícil que los corredores se caigan de la moto por codazos o intimidaciones –después de todo, esto no es *MotorStorm*–, pero es posible desmontarse. Jugársela para arrancar unos cuantos Kudos es la causa más común.

El listado de escenarios ahora alcanza el redondo número de diez, añadiéndose a los ya conocidos Macao, Shanghai, San Petersburgo, Quebec y un Circuito de Pruebas Michelin ficticio, que, a diferencia del que había en *PGR 2,* tiene importancia en los eventos para uno y varios jugadores.

Es un listado tranquilizador, para nada impresionado por tomar los cruces del camino menos ortodoxos. Eso siempre ha sido lo más interesante de *PGR,* y, por desgracia, se evitó en su antecesor. Los primeros vistazos a *PGR 4* muestran un número mucho mayor de elevaciones en los circuitos, lo que hay que esperar que signifique colinas que rivalicen con las del San Francisco de *PGR 2.* Y, vista la aparición de lluvia y nieve (ver el recuadro), puede que eso traiga algo nuevo que la serie de Bizarre necesita con desesperación: el peligro inherente, embriagador, de correr por la calle.



La sensación de desconexión entre ciudad y circuito de PGR 3 está resuelta, pero aún no se sabe cómo será con las motos.



Llueva o truene

Como si Bizarre no asumiera un reto suficiente expandiendo el mundo de *PGR* e introduciendo las motos, está el tiempo atmosférico. No es sólo que las gotas de lluvia sobre el parabrisas reflejen lo que les rodea y que se vayan formando charcos, sino que la humedad puede provocar niebla, dependiendo de la altitud. Los faros y la iluminación de la calle queda entonces difusa, con una atractiva sensación de realidad que no ofrece el tiempo más benigno. El clima también tiene otros propósitos, permitiendo tanto a coches como a motos patinar sobre el agua para conseguir Kudos, arriesgándose a patinar y despertar la ira del mejorado sistema de daños.


¿TIENES ESPACIO
PARA MÁS TROFEOS?
CAZA MONSTRUOS CON TUS AMIGOS EN MODO COOPERATIVO
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
PSP
PlayStation Portable
7 de Septiembre de 2007
CAPCOM
www.capcom.com/monsterhunter
©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.







Mientras muchas conversiones de PSP se trocean en fragmentos más atractivos para compensar su tamaño, *Origins* prefiere apuntar alto, usando desde sombras en tiempo real hasta sus planes de ofrecer los enemigos más grandes jamás vistos en la serie.

Silent Hill: Origins

Konami confía su acercamiento portátil a Climax y a un camionero de actitud heroica

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **KONAMI**
ESTUDIO: **CLIMAX**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

No sólo el protagonista de *Origins,* Travis O'Grady, tiene detrás una historia retorcida. El juego también parece tener unos cuantos cadáveres en el armario, un pasado doloroso que le ha llevado donde está ahora. En principio programado por la rama norteamericana de Climax, en principio *Origins* empleaba el sistema de disparo de *Resident Evil 4* y un sistema de barricadas que permitía bloquear las puertas con muebles, para impedir el paso a los enemigos que (¡horror!) sabían abrirlas. Pero esto habría hecho difícil el encaje del proyecto en una realidad paralela al purgatorio de *Silent Hill,* por lo que el juego acabó en manos de Climax UK, y los cambios se sustituyeron por mecánicas más familiares.

Esto no significa que *Origins* se limite a reaprovechar los mismos argumentos psicóticos. Es una continuación, claro, y que te devuelve al corazón de la misma ciudad de Silent Hill, siendo su primera zona el más conocido de los decorados: el hospital. Pero el prólogo marca un camino propio mediante una conversación por radio del camionero protagonista, en la que se sugieren algunos "temas" de su vida, a lo que sigue un incendio, unas gotas de ocultismo atroz y el rescate de Travis de una niña que le lleva a salir corriendo hacia el hospital.

Aquí es donde te enfrentas a dos cambios importantes. El primero es la capacidad de Travis de viajar entre los dos mundos de Silent Hill –la realidad y su hostil reverso oxidado, sanguinolento– cómo y cuándo quiera gracias a una serie de espejos, en lugar de ser llevado de uno a otro cuando el juego lo decida. Lo que estará más relacionado con los puzzles que en los juegos anteriores, sobre todo porque el poder del camionero de manipular el mundo es parte del por qué ha sido llevado a la ciudad. El segundo cambio es el combate, cuya concepción cambia por completo gracias a que el oscuro pasado de Travis esconde su habilidad como luchador, que incluye usar los muebles para defenderse. Televisores, archivadores, tostadoras, tacos de billar... Hay hasta 50 armas distintas, e incluso las más abultadas caben en el inventorio, accesible en tiempo real.

Aunque a los puristas pueden parecerles giros arriesgados e innecesarios, no dan la sensación de resultar cambios gratuitos. En parte porque la mayoría de los ítems recurrentes de la serie siguen muy presentes, en un juego que ha sido aprobado, pero no dictado, por el Team Silent de Konami: una banda sonora de Akira Yamaoka, llena de melodía y malevolencia; escenarios que esconden historias brutales; puzzles que son tan inquietantes como cualquier giro de la trama; preguntas que nunca tendrán respuesta. Si hay algo que no encaja en *Silent Hill Origins,* seguramente sea intencional. Pero incluso si tienes reservas, hay un detalle irresistible: cualquier oportunidad de revisitar y explorar un poco más un lugar tan enigmático siempre será agradecida. Es un magnetismo especial que Konami lleva ocho años perfeccionando, y es poco probable que Climax consiga estropearlo.





En una adaptación del sistema de Logros de la 360, *Origins* incluye un menú de "Premios", que te informa de qué has desbloqueado. Climax promete más contenidos extras que en los juegos anteriores, estimulando el replay de una manera menos obtusa de lo tradicional en la serie.



Daemon Hill

En *Origins* vuelven unos cuantos personajes del *Silent Hill* original, por lo que sus papeles y sus historias se han matizado, incluyendo a la enfermera Lisa Garland y al Dr. Kauffman. Alessa Gillespie aparece en la secuencia inicial de acontecimientos, mientras el particular interés de Dahlia Gillespie en Travis todavía ha de explicarse, además de una mirada más incisiva sobre su secta, La Orden. También volverá un ruido familiar, la inquietante estática de radio que actúa como detector de enemigos. Pero, dado el poco peso que suele tener el audio en la PSP (más allá de que los jugadores se coloquen unos auriculares), ahora la pantalla se agita para añadir una alarma visual.

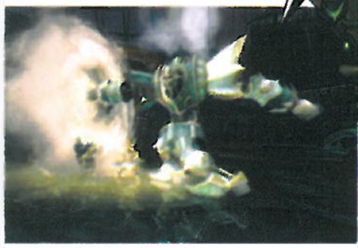


Si bien Travis puede llevar armas enormes –que incluyen objetos como televisores que sirven para usar una sola vez–, los moradores de Silent Hill se defienden con ataques al estilo QTE que se desatan cuando les dejas acercarse demasiado.




16+
www.pegi.info
WARHAWK
SIEMPRE SERÁS LA PRESA DE ALGUIEN
Una lucha On-line entre 32 jugadores. Sin trincheras. Cuerpo a cuerpo. Siempre habrá alguien apuntándote con una ametralladora. O acechándote con un tanque. O sobrevolando tu cabeza con un avión de combate a menos de 50 metros. Los ataques vendrán de todas partes. Vas a estar siempre en el punto de mira. No tendrás descanso. Decide si eres el cazador o la presa.
Consigue en tu tienda habitual el pack especial Warhawk con Headset Bluetooth incluido, o si lo prefieres descárgatelo desde PlayStation Store realizando el pago online en PlayStation Network. Ya disponible en PlayStation Store. Bundle a la venta desde el 26 de Septiembre. Además, también podrás jugar con tus amigos en combates de pantalla dividida para hasta cuatro jugadores.
PLAYSTATION Network
INCOGNITO
www.warhawk.com
MULTIPLAYER ONLY
WARHAWK
This is living
PLAYSTATION 3





Battle Chess ofrecía animaciones únicas para cada posible encuentro. Pero con muchas más criaturas es más difícil, así que aquí las animaciones de ataque son genéricas y, además, no dan la sensación de impacto físico.

Eye of Judgement

Battle Chess se mezcla con *Magic: The Gathering* en uno de los primeros juegos que aparecerá junto a la PlayStation Eye

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SONY**
ESTUDIO: **SONY**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **24 OCTUBRE**

Los juegos de cartas suelen ser profundos, estratégicos y complejos; pero no suponen un combate visceral. Hasta ahora, los videojuegos que han intentado recrear el éxito de los juegos de cartas de temática fantástica como *Magic: The Gathering* no se han dado cuenta de que este último factor puede mejorarse en sus equivalentes digitales. *Eye of Judgement* mezcla con inteligencia tanto la mecánica virtual como la de papel, utilizando la PlayStation Eye para reconocer las cartas cuando las colocas en un tapete real que tienes delante, y da vida después a esas batallas en la pantalla de tu televisor.

El juego se venderá junto a la cámara de Sony y vendrá con un mazo inicial, al que podrás añadir cartas comprando nuevas barajas, con lo que puedes llegar a poseer una selección de élite de monstruos y hechizos para luchar, gastándote un dineral. Sony conoce bien su mercado: efectos cegadores que deslumbran al jugón combinados con una banda sonora de *trash metal* para llegar al corazoncito de los adolescentes.

A pesar de su hiperactividad visual, la acción del juego en sí tiene poco de frenética: una rejilla con nueve casillas representa el terreno de juego. Al principio de cada asalto se asigna un elemento a dichas casillas: tierra, aire, fuego o agua. Tras seleccionar cinco cartas de sus barajas, los jugadores invocan por turnos a las criaturas. Cada ser corresponde a un elemento, y recibe bonificaciones o castigos dependiendo de la casilla en la que ha sido colocado. Si invocas una criatura en una casilla contigua a la de una bestia enemiga, ambas lucharán, activando una breve escena de vídeo en que un modelado con pocos polígonos le da de lo lindo a otro. El éxito o el fracaso de este ataque se determina por las estadísticas de las criaturas y otros factores, como la dirección en la que el oponente está mirando al ser atacado.

El objetivo es tener criaturas colocadas en cinco de las nueve casillas antes que el oponente. No creas que es más fácil para el que pone la primera carta; todo se complica con cartas especiales y hechizos que provocan cambios en el campo de batalla, reactivando cartas inactivas y cambiando la distribución de los elementos dentro del tablero.

Eye of Judgement será una prueba interesante, no sólo por ser uno de los primeros juegos que hará un uso exhaustivo de la Eye, sino porque combina dos sistemas de pago opuestos. A los usuarios de los juegos de cartas coleccionables se les saca rendimiento mediante compras pequeñas, nada que ver con el gran coste inicial que supone obtener una PS3. Y, al ser un juego de cartas que se puede usar de forma independiente al título para consola, su éxito no necesita apoyarse en la base de jugadores de PS3: explota las debilidades del público de este tipo de entretenimiento intelectual y, a la vez, actúa como herramienta de promoción.





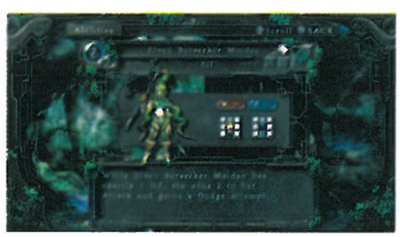
Esqueletos contra Bestias: lo típico. Los modelados de los personajes están llenos de color y una divertida monstruosidad, al estar diseñados para un público joven.



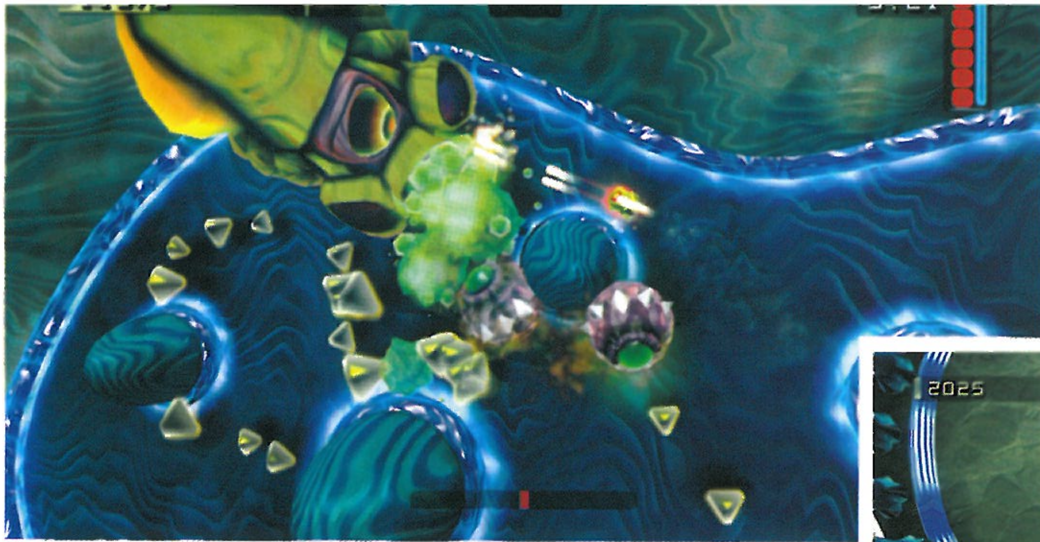
Mucho espabilado

La PlayStation Eye consigue reconocer las cartas a través de un sencillo sistema de códigos de barras, con flechas verdes a cada lado del naipe indicando la forma de orientarla ante la cámara. De momento no hay forma de evitar que las cartas sean fotocopiadas, o incluso que se copien los códigos de barras a mano. Si juegas cara a cara estará muy claro cuándo está utilizando tu oponente una carta ilegal, pero para el éxito del juego en red será esencial cómo combata Sony la posibilidad de copiar códigos. Sin duda, reducirá el valor de las cartas intercambiadas si los coleccionistas son capaces de quedarse con ellas, a pesar de que las hayan vendido físicamente.

Los juegos de cartas tienen una coherencia limitada para construir un mundo a su alrededor, pero pueden lograrlo como abstracción. En cambio, el extraño bestiario de *Eye of Judgment* resulta algo ridículo al verlo sobre el tablero.



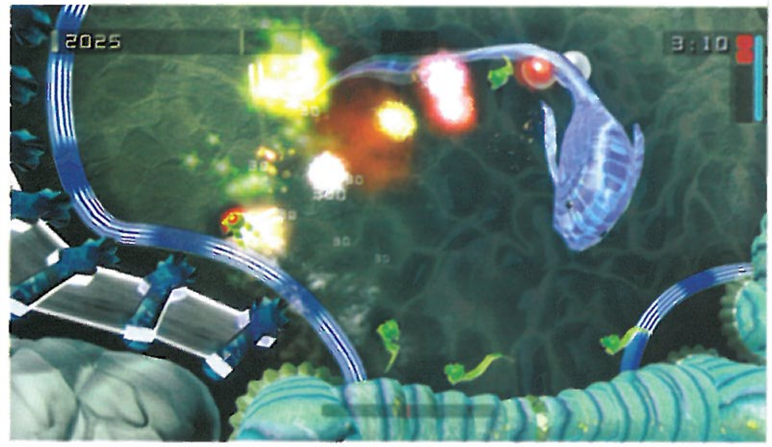




El mundo acuático contiene enemigos que se retuercen con una notable fluidez. La batalla contra este calamar implica perseguirlo alrededor de las columnas, así como evitar sus vómitos verdes.







Mutant Storm Empire

El shooter para dos sticks de PomPom tiene una nueva oportunidad en Xbox Live Arcade

Pese a ser una de las primeras estrellas de Live Arcade, la joya de la corona del grupo de programación británico PomPom, *Mutant Storm Reloaded,* fue eclipsado por el más sencillo (y simple) *Geometry Wars: Retro Evolved.* Fue una pena, porque la gran variedad de escenarios y enemigos (o "beasties") de *Mutant Storm,* incluidos jefes finales, ofrecía una diversidad estratégica que lo hacía más atractivo que los juegos similares para dos sticks.

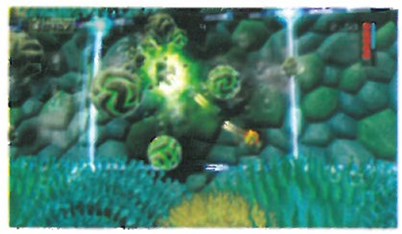
Si el juego provocó una crítica, fue la de las pantallas de carga de sus más de 80 niveles, un desastre para el ritmo de juego. Que PomPom ha arreglado ese defecto en su sucesor, *Mutant Storm Empire.* Como su nombre sugiere, ofrece nuevas expansiones territoriales en forma de fases conectadas entre sí. Cada uno de los 16 niveles está formado por cuatro fases, y cada fase está hecha de cinco habitaciones enlazadas. Al despejar una sala, se abre una puerta para que puedas moverte a la siguiente.

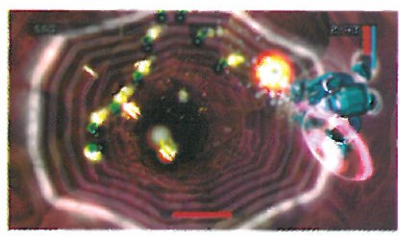
El resultado es mejor ritmo y mayor variedad –tras un campo de batalla circular debes pelear en un pasillo, y después en una habitación en forma de L con una columna– y consigue que aumente la sensación de fluidez y progreso de la acción. Los mismos escenarios varían entre macizas maquinarias de aspecto industrial, formas orgánicas globulares y límites de brillante neón, con un aspecto más definido que en *Reloaded.*

Los enemigos cuentan con una variedad similar: montones de robots te disparan munición a cámara lenta, rápidos bichos se lanzan hacia ti en grupo, las bolas rebotan en las paredes en tu dirección... Los jefes finales más grandes pueden convertir una sala en algo más parecido a un shooter tradicional, ya que disparan siguiendo una pauta y avanzan hacia tu nave. Y cada enemigo cuenta con sus propios efectos de sonido, que se combinan para formar una banda sonora rica, pero sin música, con el tintineo metálico de las bolas rebotando por el escenario y los zumbidos y los chirridos de los robots homicidas. Los cuatro mundos distintos incluyen enemigos y sonidos a medida.

Empire tiene los dos mismos modos de juego que *Realoaded:* Cuenta y Aventura. En Aventura, los jugadores aumentan su puntuación jugando cuantos más niveles puedan antes de perder toda su vida. En Cuenta, el juego almacena las puntuaciones de cada uno de los 16 niveles, permitiendo sesiones de juego más cortas y específicas. También incluye los mismos modos de dificultad por cinturones, que premia a las puntuaciones más altas aumentando el nivel.

La puntuación se basa en parte en el sistema de multiplicadores de sus predecesores: cuanto más sobreviva el jugador sin sufrir daños, más alta será la bonificación de puntos. Lo que es nuevo en *Empire* son los combos, un sistema de encadenados a lo *Ikagura.* Eliminando en cadena a enemigos similares, pueden obtener grandes bonificaciones. Eso sí, las cadenas no son iguales para todos los enemigos: eliminando dos robots grandes obtienes un bonus, pero necesitarás destruir 20 de los enemigos más pequeños, pero más abundantes.



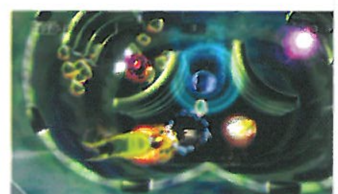


Los fondos son detallados, pero lo bastante sencillos para evitar distracciones de intensa acción. La variedad de las salas evita que los jugones se confíen.

El sistema transforma un juego de supervivencia a uno de fría planificación y tareas arriesgadas. A menudo, la clave para conseguir una serie de cadenas en una fase es permitir a los enemigos rodearte libremente para cazar a los últimos miembros del tipo al que estás disparando. Y como incluso los cohetes teledirigidos disparados desde torretas sirven para los combos, puedes afrontar las fases de muchas maneras distintas.

Seguro que hay una única solución infalible para cada nivel, lo que implica que conseguir grandes puntuaciones es una cuestión de solucionar un puzzle. Pero, al menos, *Empire* logra generar un buen caos la primera vez que lo juegas. Y la promesa de contenidos descargables parece indicar que será una experiencia que perdure.

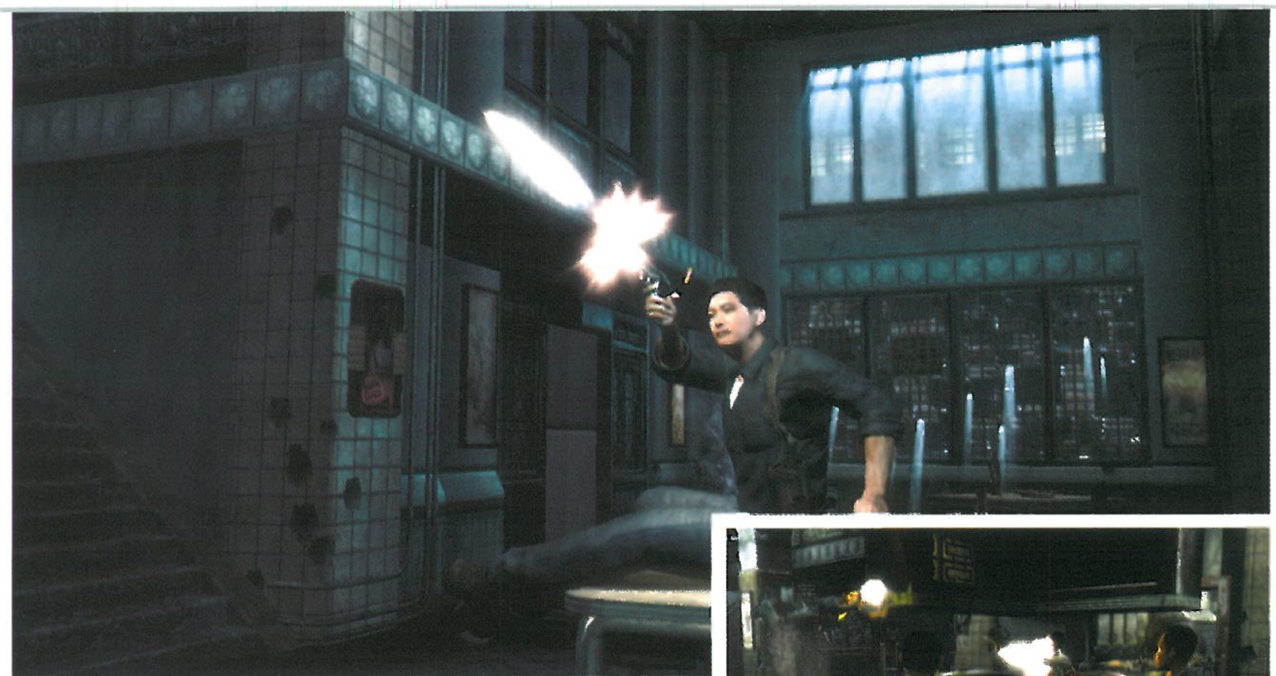
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **POMPOM**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE**



A dúo

***Empire* tiene juego cooperativo local y por Live. Los usuarios comparten puntuación y salud. Para equilibrar las cosas, el número de enemigos sube, disminuye la variedad de munición y está desactivada la opción de disparar con todo, que resulta tan útil para salir vivo de los momentos difíciles. Cada jugador elige sus combinaciones, así que es necesario cubrir la regeneración de los contrincantes que cada jugador ha decidido atacar. Compartir salud significa que cada sesión está llena de las disculpas y de los cabreos que todo buen cooperativo debe tener.**







Stranglehold

John Woo y Chow Yun-Fat en la segunda parte de la película *Hard Boiled*, y sí, es un videojuego

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **VIRGIN PLAY**
ESTUDIO: **MIDWAY CHICAGO**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**



Tequila Boom-boom

Las habilidades del inspector Tequila se desbloquean a medida que éste consigue Puntos de Estilo. Esto es, realizando ejecuciones estéticamente reseñables. Se premia igualmente dónde impactan los disparos de los dos cañones Beretta 92 del protagonista como las muertes producidas por el escenario; un palé de cajas, un anuncio o un letrero luminoso pueden ser armas tan mortíferas como una recortada. En la versión demo que apareció en el Bazar Xbox Live se podían conseguir las cuatro muy rápidamente, pero el juego final exigirá más dedicación de los gatillos.

En un tiempo en el que el ocio electrónico y la industria cinematográfica están tendiendo a converger más que nunca –sin ir más lejos, *Heavenly Sword* es un claro ejemplo de esta simbiosis–Midway se atreve a ir un paso más allá y editar como videojuego la segunda parte de *Hard Boiled,* una de las producciones más representativas del cine de Hong Kong. En más de dos horas de acción, tiroteos y un total de 307 muertos, la cinta dirigida por el director de culto John Woo retrata la cruzada del inspector Yuen Tequila frente a las triadas.

Desarrollado desde 2005 en Chicago, *Stranglehold* vuelve a unir a Woo y Fat,que desde el estreno de *Hard Boiled* en 1992 no habían coincidido, y es uno de estos títulos en los que la acción sin tregua no cesa ni un solo segundo. Con un enfoque de shooter en tercera persona, y heredando las convenciones del venerado *Max Payne,* Tequila volverá a enfrentarse a las triadas en Hong Kong y a la mafia rusa en Estados Unidos, tras la pista de un compañero policía desaparecido.

John Woo, director del videojuego, puede estar satisfecho con el resultado visual; el Unreal Engine 3.0 recrea una atmósfera en la que se mezclan los fogonazos de las armas con los impactos de las balas rebotando por todas partes, los objetos del escenario reventando en mil pedazos, los enemigos cayendo abatidos o saltando por los aires y el protagonista rodando por el suelo mientras busca cobertura y los carteles luminosos se desploman o los contenedores vuelcan en unos escenarios completamente destructibles. Seguro que, en ninguna de sus películas, recrear su visión resultó tan fácil.

Y siguiendo con las influencias ya comentadas de *Max Payne,* los poblados tiroteos reciben su dosis de espectacularidad gracias al Tiempo Tequila, que permite ralentizar la acción a cámara lenta de la misma forma que el mítico Bullet-Time con una sola pulsación del gatillo secundario y cuatro 'Tequila Bomb', habilidades especiales del inspector: Sanarse, Puntería Precisa, Furia o Girar. Estas habilidades permiten desde recuperar vitalidad a entrar en un modo 'duelo' en el que Tequila puede eliminar a los enemigos con un único disparo a costa de hacerse igual de vulnerable, entrar en un estado *berserker* o realizar un ataque especial con piruetas incluidas en el que prácticamente se limpia en una acción la pantalla de mafiosos.



Midway anunció que habrá edición de coleccionista en 360 y PS3, pero sólo los usuarios de PlayStation 3 podrán disfrutar de la película *Hard Boiled,* incluida en el Blu-Ray.



Al combinar Hong Kong y Chicago, los escenarios tienen más vida. Cualquier escenario es buen lugar para un tiroteo; callejones, mercados, clubs nocturnos, restaurantes, museos...

Stranglehold tiene muchas papeletas para calar en profundidad entre los fans que tuvo el ya mencionado *Max Payne*, precisamente por continuar su legado, añadir los toques de Hong Kong y, especialmente, por contar con el carisma de Chow Yun-Fat y la sabia dirección de John Woo. Pero hay detalles que no se pueden dejar pasar en la beta, como una Inteligencia Artificial demasiado limitada y un planteamiento bastante repetitivo basado en arrasar con todo y con todos, más allá de unos visuales a los que se les podrían puntualizar bastantes cosas. Tras haber probado la versión final y presenciar en un lanzamiento simultáneo en los tres sistemas, será posible salir de dudas



Los coches tipo Fórmula 1 no soportan el mismo contacto que los turismos: si usas las mismas tácticas físicas para subir posiciones puedes encontrarte corriendo hacia atrás o perdiendo partes vitales.





Puede que el gMotor2 empiece a quedarse algo anticuado, pero Simbin espera que el legendario interés de su equipo por cada detalle sea su mejor apuesta.

RACE '07

Un modelo mejorado y tapizado que necesita un nuevo motor

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **SIMBIN**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **2007**

Siempre fue un punto de partida complicado. Después del incontrolable éxito del detallado pero dramáticamente glorioso *GTR2,* Simbin lo tenía difícil para conseguir esa mezcla perfecta de realismo, marcas reconocibles y tensas competiciones en otras series de carreras. En lugar de lanzarse a competiciones con mayores cifras de rendimiento, el equipo prefirió centrarse en el mundo de las carreras de turismos. *RACE* tuvo una acogida dividida: los fans aseguraban que evocaba la época de *TOCA 2,* antes de que muchos lo vieran como un resbalón de la serie, aunque los críticos indicaban que los motores de dos litros no ofrecían la suficiente emoción.



El WTCC sigue teniendo un trato preferente, y de hecho la interfaz del juego imita la cobertura televisiva que le da Eurosport. El canal, contento con el juego anterior, ha renovado y reforzado su soporte.

RACE '07 es un intento de llevar la franquicia más allá de su concepto. Cualquier queja sobre la variedad o la disposición de los vehículos queda solventada con esta mejora anual con el complemento de varias clases potentes como soporte, incluyendo vehículos de tracción trasera y neumáticos exteriores como los F3000 o Fórmula BMW. Coches que se pegan al asfalto y que no soportan el más mínimo roce requieren una noción bastante distinta al control y el giro, lo que promete refrescar, aunque no revolucionar, la experiencia de conducción.

Como en anteriores ediciones, los circuitos están sacados del calendario del World Touring Car Championship, y esta vez incluye simulaciones de las temporadas 2006 y 2007. El campeonato, como otros deportes de motor, tiende a incluir circuitos callejeros, así que podrás rodar en exteriores gracias a adiciones como Porto o Pau.

La mayor pega de este cóctel a base de petróleo son sus gráficos. Tras la marca máxima recién colocada por *Dirt,* el gMotor2 que movía los polígonos de *GTR2* durante el año pasado está empezando a envejecer. Simbin ha mejorado los coches y los circuitos para que encajaran en el hardware actual, y ha aumentado la sensación de velocidad, pero otra cosa es si esa fidelidad gráfica permitirá captar la imaginación del público.

Para los fans de la simulación, eso no es una prioridad. Con las raíces de sus desarrolladores bien enterradas en la comunidad de competiciones online, el juego incluye varias características diseñadas para las exigentes demandas de los aficionados. El título es compatible con uniformes a medida, lo que permite que los equipos formados puedan personalizar sus vehículos para competir en las ligas de carreras en red, que cada vez son más populares. Otro añadido que encantará a los fetichistas de las contrarrelojes es la introducción de un ranking mundial inspirado en Xbox Live. A estos aficionados siempre les ha gustado compararse con los mejores del mundo, y arañar unas cuantas décimas de segundo de sus tiempos de vuelta y enviar el resultado a sus rankings puede convertirse en toda una obsesión para ellos.

Intentar adentrarse en el terreno de la serie *Race Driver* con contenidos nuevos es algo admirable para un equipo de desarrollo joven, y mientras Simbin mantenga un control detallado y un respeto reverencial al deporte, *RACE '07* puede superar a su motor y convertirse en imprescindible de la forma que su predecesor no pudo.



La excusa de que los circuitos suelen estar situados en extensiones áridas de terreno ya no cuela. Simbin ha añadido detalles a los recorridos y espectadores 3D.



Todo queda en casa

Hay un circuito del juego que no les sonará ni a los fans más veteranos de los deportes de motor. Vara es un pequeño municipio de Suecia, y hogar de los estudios de desarrollo de Simbin. El equipo ha decidido diseñar un circuito callejero basado en su ciudad, con las marcas basadas en un aparcamiento de supermercado. Ahora mismo el circuito es de ficción, pero Simbin ha hablado con la autoridad máxima sueca de deportes de motor, que ha mostrado interés en el trazado. Es difícil que llegue a realizarse una carrera en las calles de la ciudad, pero, si llegara el caso, sería uno de los primeros ejemplos de un deporte real tomando ejemplo de un equipo de desarrollo.

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **PLAY TEN**
ESTUDIO: **DEEP SHADOWS**
ORIGEN: **UCRANIA**
LANZAMIENTO: **FEBRERO**



White Gold

¿Podrán esta vez los demasiado ambiciosos Deep Shadows controlar todas sus ideas?



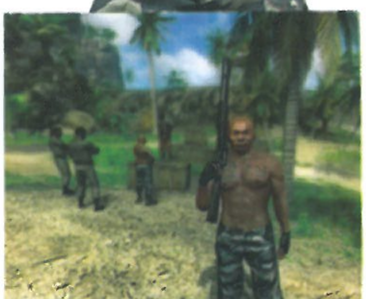
Los mejorados tiempos de carga, que parecen casi instantáneos, son una gran muestra de los afinamientos en el motor. Los escenarios del juego no llegan al nivel de *Crysis*, pero igualmente cumplen su función.



Quizá recuerdes el último juego de Deep Shadows, *Boiling Point: Road to Hell*, en el cual el nivel casi desquiciado de ambición de sus desarrolladores sobrepasaba por completo su habilidad para hacer que el título funcionara. Merecen un reconocimiento por crear un mundo totalmente abierto cuando los mundos abiertos eran una idea nueva, pero estos programadores destacaron por destrozar a fondo cualquier buena intención que tuvieran, ya fuera mediante una implementación pésima o una cascada imparable de bugs.

White Gold es una secuela salida del mismo molde; un shooter en primera persona mezclado con RPG con libertad de movimientos, lleno de múltiples facciones en guerra. Quizá creas que Deep Shadows podría mejorar al corregir los fallos del anterior juego –sobre todo, evitando la sobreabundancia de ideas y la falta de un control decente–, pero, partiendo de que en uno de los primeros tráilers se ve al jugador sobre el lomo de un tiburón, todo indica que el equipo sigue siendo igual de compulsivamente disperso a la hora de diseñar un juego.

De hecho, Deep Shadows ha tenido tantas ideas que ha tenido que dividirlas en dos juegos: *White Gold* para los fans de los juegos de acción en mundos semirreales, con libertad de acción, ambientados en repúblicas bananeras y en los que cabalgar tiburones; y *The Precursors* (ver el texto inferior) para los que quieran lo mismo, pero en el espacio exterior, expandiendo todavía más la creatividad enfermiza de la compañía. Sus desarrolladores siempre han tendido a darle la libertad máxima al jugador, con una obsesión inconsistente y a veces innecesaria por los pequeños detalles que parece haberse reproducido aquí tal cual. Si bien mezclar cuantas más ideas posibles en un confuso batiburrillo no genera un buen juego, lo que acaba importando es que algunas de esas ideas estén terminadas. Con poco menos de año y medio de desarrollo por delante, esperamos que Deep Shadows deje de añadir cosas al juego y se centre en asegurarse que las que ya están funcionan.





Los bugs de *Boiling Point* incluían jaguares voladores y la posibilidad de hacer explotar una comisaría con una flecha de ballesta. Esperamos que esta vez haya más testeos.



PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **PLAY TEN**
ESUTDIO: **DEEP SHADOWS**
ORIGEN: **UCRANIA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008**

The Precursors

No contentos con un mundo abierto, Deep Shadows ha creado un sistema solar lleno de ellos

The Precursors no se corta en "adaptar" ideas, por lo que cada escenario de ciencia-ficción conocido tiene su hueco: coloradas planicies marcianas o zonas desérticas a lo Tatooine.



Aunque a grandes rasgos usa la misma interfaz y la jugabilidad base de *White Gold* (ver texto superior), la ambientación de ciencia-ficción de *The Precursors* abre las compuertas de la imaginación hiperactiva de Deep Shadows. Es un trastorno de déficit de atención en forma de diseño de videojuego: el título incluye todo lo que tiene *White Gold* y más. Además de ser un shooter en primera persona con libertad de movimientos y gotas de RPG, *The Precursors* incluye toda una sección de vuelos espaciales a lo *Freelancer*.

Desde luego, no se limita a ser una secuencia de transporte sencilla: muchas misiones tienen lugar en este escenario. Aun así, los jugadores más interesados en los elementos de shooter y RPG pueden evitar del todo esas secciones de simulación espacial, y usar teletransportes para viajar por los planetas. Estos mundos ofrecen una variedad considerable de estéticas, demostrando que el motor puede generar una diversidad más allá de las islas tropicales de *White Gold*.

Luego están las armas: tan brillantes, locas y sin restricciones como el resto del juego. Muchas son cosas recubiertas de tentáculos, ondulantes y viscosas cuya munición existe en forma de bichejos que corretean por ahí. Desde luego, no le faltan ideas: el juego incluye batallas de mechas y un sistema de intercambio. Sin duda hay mucho más en reserva, pero, como todo lo relacionado con Deep Shadows, queda por ver con qué habilidad se implementará todo, o qué camino tomará la cleptomaníaca estrategia de diseño de la empresa.



Igual que puedes abordar con violencia las naves de tus enemigos, pueden hacerlo ellos: a veces te verás forzado a expulsar a la fuerza a visitantes inoportunos.

Drawn to Life

Los chicos de 5th Cell exploran las posibilidades de la versátil pantalla táctil y el puntero de la DS

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **5TH CELL**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

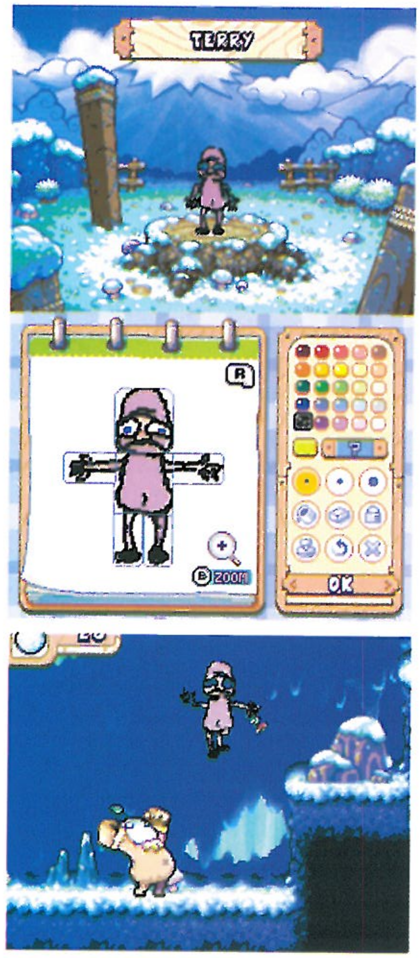
En contraste con su aspecto coquetón y simplista, *Drawn to Life* contiene cierto grado de engreimiento debido a su autoconciencia posmoderna: su mundo y todo lo que contiene es un dibujo. Su geografía, su flora, su fauna, incluso el sol, han sido creados a partir de cianotipos guardados en un mismo libro.

Por desgracia, un malo muy malo lo ha robado, ha arrancado las páginas y las ha esparcido por todos sitios, condenando a muchas de las creaciones que poblaban sus páginas al olvido. En tu papel de Creador, tu tarea es redibujar los componentes vitales del mundo y rescatar a los Raposas, los habitantes que han sobrevivido a la debacle de la destrucción, de la oscuridad. Para conseguirlo, debes dibujar a un héroe con el que buscarás los fragmentos del libro, recolectando los cianotipos del sol, cosechas esenciales y cosas por el estilo.

La acción vascula entre el pueblo cenital en falso 3D de los Raposas y el plataformeo lateral, en el que con frecuencia necesitarás dibujar elementos para ayudarte a avanzar: desde armas que funcionen con nieve a submarinos. Las herramientas de dibujo son bastante notables, con un zoom potente y las opciones de paleta amplias con las que los artistas del barrio podrán crear amasijos de píxeles con cierta sofisticación. Una vez creados, puedes compartir tus héroes a través de la conexión Wi-Fi de la DS.

Hay que señalar, eso sí, que dibujar es un acto muy predirigido; no tienes la libertad de crear lo que quieras y cuando quieras. Tus creaciones tienen unas funciones fuertemente predeterminadas, y tus esfuerzos a veces sirven para poco más que para darles algo de color.

Es fácil sentir una punzada de resentimiento porque el juego no siga los pasos de *Magic Pengel* para PS2, en el que las habilidades de tus creaciones estaban directamente relacionadas con lo que dibujaras. Aun así, incluso aunque nunca va más allá del truco publicitario, para aquéllos con inclinaciones artísticas la posibilidad de dibujar elementos en el juego sigue siendo una atractiva peculiaridad, que añade algo de interés a este encantador pero mediocre plataformas.





Además de buscar cianotipos arrancados, también puedes capturar Raposas y coleccionar colores adicionales y sellos prediseñados para elaborar tus diseños. Las herramientas son notables, pero a la mayoria de usuarios les costará diseñar algo que no resulte demasiado cutre en comparación con un mundo diseñado con un gusto estético tan agradable y peculiar.



Dementium: The Ward

Renegade Kid ataca la imagen infantiloide de la DS con una oleada de terror macabro

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **PANDEMIC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **INVIERNO 2007**

Con la obsesión de Nintendo de apelar al gran público, a veces es difícil ver más allá de la imagen de familia bajo la que la DS se ha refugiado: llena de diversiones frívolas, color, luz y alegría. No obstante, a veces aparece un título que chirría en el catálogo, con una oferta adulta de lo más inquietante. *Dementium: The Ward* es un título que intenta llenar ese hueco, al ser un survival horror con aires de shooter que lleva sus ideas al más puro estilo *Resident Evil* al límite de la parodia llena de vísceras.

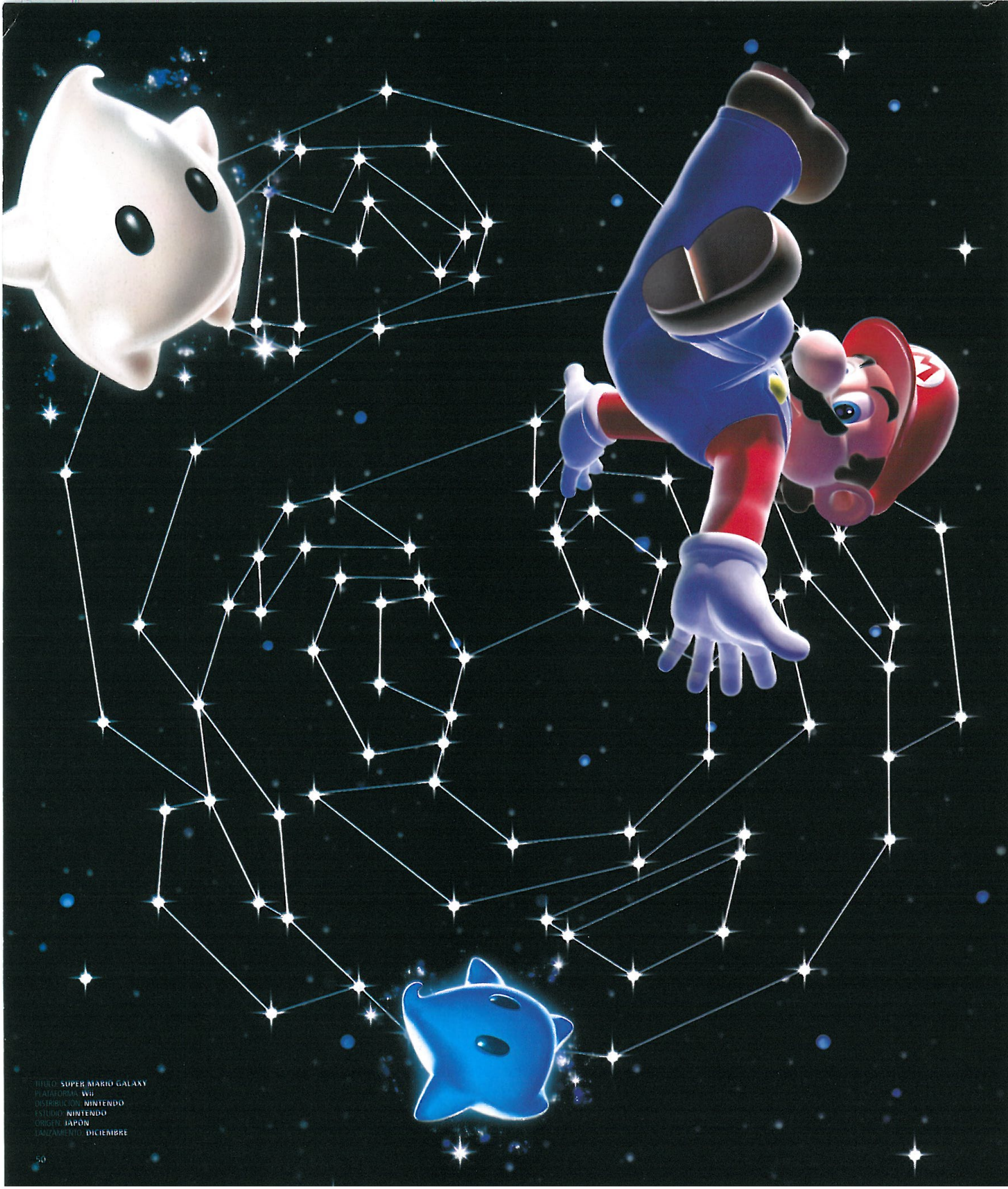
Tras despertar en la camilla de un hospital desierto, debes avanzar por pasillos oscuros y llenos de cadáveres, luchando contra una legión de monstruos dementes y resolviendo los misterios que te impiden ser libre. Vamos, que no es *Tingle's Rosy Rupeeland*. Aunque utiliza muchos clichés del género (psiquiátrico, experimentos médicos fallidos, mensajes escritos con sangre, etc), *Dementium* despliega una atmósfera lúgubre e inquiteante, haciendo un gran uso de la limitada potencia gráfica de la DS y usando la restricción de tu vista para desorientarte y ponerte nervioso. Al hacerlo asimila la mecánica para aumentar la tensión de *Doom 3*, al obligarte a escoger entre un arma o tu linterna.

Su acercamiento a las convenciones del control del shooter en primera persona es similar a la de *Metroid Prime: Hunters*, al usar el puntero para mover tu punto de vista, y el botón L para disparar el arma que tengas equipada. Ahora, como entonces, es un esquema que funciona bien, pero sigue corriendo el peligro de provocar calambres en tus manos. *Dementium* también tiene un sistema de notas similar al de *Hotel Dusk*, permitiéndote apuntar códigos y pistas, aunque no está clara la importancia que tendrá la resolución de puzzles, ni si será una simple búsqueda de clave empleada para romper el ritmo de la acción continua.

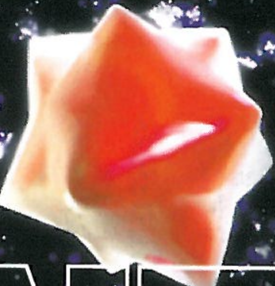
Satisfaga o no *Dementium* a los amantes de los shooters, en general muy consentidos por los gráficos conseguidos en las plataformas más potentes, sin duda es refrescante ver un juego para DS que quiere adherirse a un género con tan pocos representantes para la portátil de Nintendo. Sólo por eso habría que aplaudirle... Si el calambre te lo permite, claro.



Aparte de *Resident Evil: Deadly Silence*, no hay demasiados *survival horrors* para DS. Será interesante ver cómo manejan las dos pantallas semejante cantidad de tinieblas.



TÍTULO: **SUPER MARIO GALAXY**
PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE**



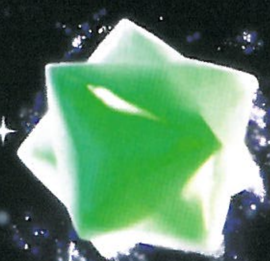
AVENTURA GALÁCTICA

Mario llega donde ningún otro plataformas lo ha hecho. ¿Logrará el título más esperado de Wii cumplir unas expectativas estratosféricas?



Es el personaje que aparece en más videojuegos, pero ¿qué es Mario? Puede considerarse simplemente que es un montón de píxeles rojos y azules que salta por toda la pantalla de tu televisor; pero también hay que decir que es un icono mundial, más conocido que Mickey Mouse, el mejor sinónimo de "videojuego". En sus títulos saltas barriles, corres para llenar una barra de energía o, simplemente, surcas el cielo. Pero, aparte de esto, hay un denominador común en todos ellos: tienes que llegar de un punto A a otro B. Lo que Mario supone para los jugadores (y lo que hace que sea tan agradable de controlar) es que representa un conjunto de leyes universales: masa, velocidad e inercia. Mario significa movimiento perpetuo.

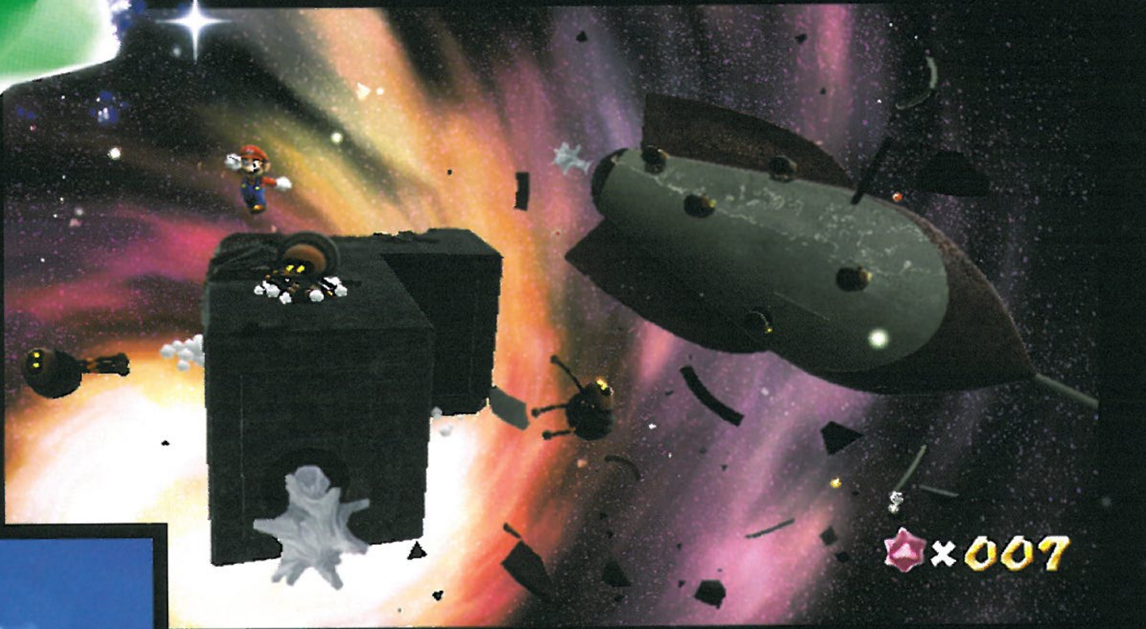
En un contexto más amplio, el género de las plataformas podría llamarse el género Mario, ya que sus juegos han creado y alimentado las bases del estilo. *Super Mario Bros 3* y *Super Mario World* alcanzaron la cima del diseño de los juegos en 2D. Con *Super Mario 64* Nintendo redefinió lo que era el paso a las 3D dando un ejemplo que ningún juego posterior ha conseguido igualar. Fue a la vez la máxima expresión de la creatividad y un logro que derrotó a sus muchos imitadores; hay múltiples historias de títulos de N64 que fueron cancelados a mitad de desarrollo tras el debut tridimensional de Mario. ¿Qué más podría hacer un plataformas 3D que no hiciese ya *Super Mario 64?* ¿Queda algo por añadir a esa mezcla embriagadora? A Shigeru Miyamoto y Nintendo les ha llevado más de una década y varias salidas en falso encontrar una respuesta, que es sorprendentemente sencilla: la gravedad. Cuando la lógica interna de los videojuegos se está volviendo tan rebuscada, el concepto no es tanto una limitación del mundo real como una licencia para la extravagancia virtual, a través de los lienzos más amplios que





Uno de los puntos fuertes de la serie es que, aunque presente una visión completamente nueva del juego de plataformas, consigue mantener una estética y una serie de personajes característicos.











se puedan imaginar. Ya hemos investigado todos los secretos de *Super Mario World:* es hora de explorar *Super Mario Galaxy.*

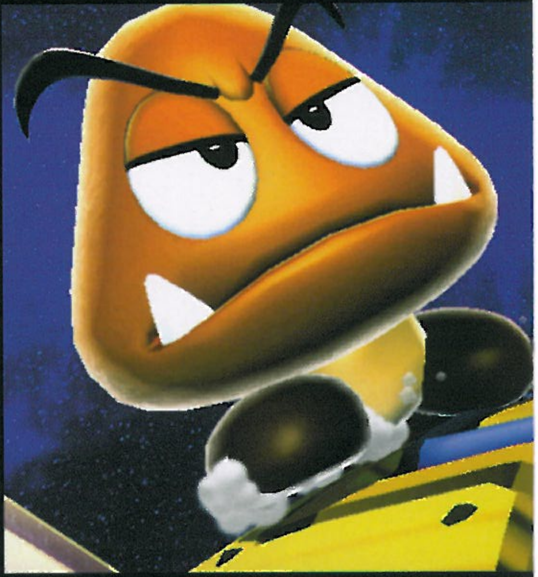
Para empezar, hay que ver qué ha cambiado de Mario. Una muestra de la brillantez del original de Miyamoto es el hecho de que casi no ha cambiado desde su debut tridimensional (hace más de una década) y mantiene hasta los más nimios detalles: como pasaba en *Super Mario 64,* si dejas a Mario tranquilo un rato, se dormirá. Todo te suena y, salvo el brillo gráfico, es físicamente idéntico, con algunos movimientos nuevos, e incluso el regreso de uno viejo: el salto largo. Los nuevos movimientos se han diseñado más por conveniencia que por innovar: a veces es difícil en ciertos sitios realizar un salto perfecto sobre los enemigos, aunque con el ataque giratorio no haga falta el salto. Mario puede parecer al principio más lento que en *Super Mario Sunshine,* pero es consecuencia tanto de una cámara ligeramente más panorámica como de una acertada relación con la gravedad y los escenarios. Es un ejemplo perfecto de la fuerza central de *Mario,* y de Nintendo en general: construir una estructura nueva sobre unos cimientos sólidos conocidos. La estrategia funciona.

En definitiva, Mario es el mismo fontanero en un mundo nuevo. La velocidad, y en cierto modo el deslizamiento, viene dada por los nuevos trucos de este entorno: el primer planetoide tiene un núcleo central hueco que transportará a Mario al instante de arriba abajo y viceversa, así como varias tuberías que le llevan de un lugar a otro de la superficie. Puedes moverte de un lateral de un planeta a otro en cuestión de segundos. Junto a estos elementos fijos, la gravedad que controla el movimiento en los planetas tiene algunas aplicaciones dignas de destacar: una que gusta al principio, y que se repite hasta el infinito, es realizar un salto largo en una superficie y girar alrededor de todo el objeto. Obviamente, esto sólo puede conseguirse en las masas más pequeñas, ya que la velocidad de Mario aumenta a cada giro mientras que te acercas más al suelo e intentas desesperadamente que siga girando. El aterrizaje es emocionante, y algo decepcionante. La cámara podría haber sido una molestia, pero es sólida y sigue sin esfuerzo todo el jaleo de correr arriba, abajo, sobre y alrededor de los planetas; pocas veces cambia la perspectiva durante el movimiento. Cuando Mario se lanza desde las estrellas, con una

MODO DOS JUGADORES



El modo para dos jugadores de *Super Mario Galaxy* se basa en un segundo puntero, que se controla igual que el primero pero tiene propiedades diferentes: puede coger estrellas y dispararlas a los enemigos para limpiar el camino de Mario y ayudarle, pero también puede usarse para disparar estrellas a Mario, e incluso influir en su movimiento directamente. Sin duda, esta última característica traerá consigo grandes broncas. Como con otros conceptos de Wii, la intención con este planteamiento es permitir que los padres que no suelen jugar a los plataformas disfruten con sus hijos: es loable, pero también seguro que provocará enfrentamientos familiares. De momento, no se ha dicho nada de la incorporación de Luigi.



agradable sensación de velocidad, sigue su estela con facilidad a la vez que ofrece una vista general del sitio al que vas a llegar. El ángulo cambiará en algunas ocasiones para mostrar un giro espectacular mientras aceleras a través de un agujero negro. Estos vuelos espaciales no son simples descansos entre planetas: aunque no controlas directamente a Mario, puedes recoger estrellas apuntando con el mando, y el vasto espacio que te rodea tiene muchos secretos que descubrir.

Ésta es la verdadera revolución en la relación del jugador con Mario, y es silenciosa. El uso del puntero parece algo simple, y puede parecer, viendo sólo los pantallazos, que Nintendo ha metido con calzador el mando de la Wii en uno de sus títulos insignia, pero el pequeño añadido que supone para las 3D el control básico de apuntar altera la dinámica de tu juego de forma considerable cuando logras dominarlo. Puedes usar el puntero para recoger estrellas y dispararlas luego a los enemigos o ítems con el botón B, o para otras interacciones contextuales. Con el Wiimando puedes también empujar ciertos objetos; las estructuras actuarán en ocasiones como tirachinas, en las que tendrás que estirar el elástico y lanzar a Mario al espacio. Incluso puedes jugar con algunos elementos de los niveles y doblarlos, ya sea para mover parras mientras el personaje da vueltas o girar los tallos de los paracaídas de semillas para mantener la velocidad. Te verás girando a través de cristales para descubrir objetos secretos o, simplemente, acelerar, usando el puntero para absorber los objetos, o disparar estrellas a los enemigos que encuentras, de modo que Mario puede acelerar y mandarlos a volar. Ofrece una sensación de control sobre lo que sucede en la pantalla que te permite casi imaginarte cómo se moverá Mario por el nivel, y es una herramienta de recolección mucho más potente y con más influencia en la partida de lo que puede parecer.

Hay magikoopa y (abajo a la derecha) un Torpedo Ted. Las naves sugieren algún tipo de armada espacial liderada por Bowser y a la que Mario deberá enfrentarse; ¿tal vez incluso a sus hijos?



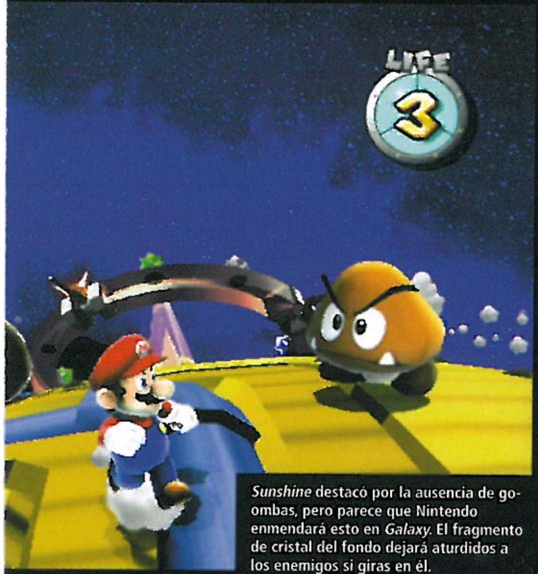


TODA LA EXPERIENCIA, DESDE QUE LANZAS TU PRIMERA ESTRELLA HASTA QUE APLASTAS AL GOOMBA FINAL, ES PURA DIVERSIÓN

Galaxy pone esto de manifiesto rápido, pero lo hace de un modo tan sutil que es la primera vez que un juego habla de tú a tú a *Super Mario 64*. Lo primero que se creó en este último título, después de Mario, fue MIPS, el conejo al que había que atrapar para conseguir una de las estrellas secretas del castillo. Era una diversión muy simple, recompensada tanto como cualquier otro esfuerzo individual del juego. La primera parte de *Super Mario Galaxy* tiene tres conejos parecidos a MIPS que debes capturar en la superficie de un planeta: es a la vez un homenaje a un juego anterior y una oportunidad para que Galaxy muestre sus cambios. Si recuerdas a MIPS, era difícil de capturar, y sólo podías hacerlo con el salto de cabeza de Mario, un movimiento que se ha eliminado. Así que *Galaxy* te da dos opciones: puedes correr detrás de los conejos hasta que se cansan o, si estás familiarizado con tus nuevas habilidades, lanzarles estrellas para dejarles aturdidos y atraparlos con facilidad. Con esta última opción, la recompensa por atrapar al conejo es una estrella distinta: una que lanzarás al espacio. Es una pieza de diseño elegante, que te familiariza con las nuevas superficies, cámara y habilidades, que satisface y entretiene, y que, de alguna forma, te suena.

Después de esto, el juego empieza a funcionar. Saltas al espacio, rebotas en los goombas y te enfrentas a varios pequeños retos que te muestran las dúctiles superficies del juego. Al final de este primer nivel (que es mucho más largo y envolvente que el del Rey Bob-Omb, la primera estrella de *Super Mario 64)*, entras en una tubería verde y tienes que resolver un puzzle final que incluye interruptores, un escenario que permite pegarte a las paredes y rectángulos sólidos que giran e intenta electrocutarte. Es abstracto e irresistible. Toda la experiencia, desde que lanzas tu primera estrella hasta que aplastas al goomba gigante que vigila la tubería final, es pura diversión. Se trata de una "gran" estrella, y encontrarla supone una animación diferente a la de hacerse con una estrella "normal", algo como lo de las llaves en *Super Mario 64*, lo que sugiere que la estructura de *Galaxy* será similar.

Habrá seis temas principales en las 40 galaxias, cada uno con múltiples planetas y escenarios y un total de 120 estrellas entre ellos, y el equipo de diseño ha confirmado que estarán los temas habituales, desde la casa encantada y las llanuras nevadas a el planeta de lava. Reconocerás los escenarios al instante: Mario buscando una concha en el inevitable



Sunshine destacó por la ausencia de goombas, pero parece que Nintendo enmendará esto en *Galaxy*. El fragmento de cristal del fondo dejará aturdidos a los enemigos si giras en él.



La princesa Rosetta, la "vigilante de las estrellas", te pide que recorras la galaxia para encontrar a tu "amada" (seguramente Peach) y te da un nuevo poder.



La galaxia Honeybee (abajo) es un escenario mucho más habitual de Mario, pero cambiar entre éste y los niveles espaciales es muy sencillo; a pesar de la variedad, es una coherente obra maestra del diseño.









Al moverte entre los planetas consigues a veces lanzadores de estrellas, y otras veces los guantes azules que se ven a la izquierda: el puntero se convierte en un guante de Mario, y agarrar cada uno es bastante sencillo. Puede parecer demasiado pasivo en un juego tan rápido, pero se agradece el cambio de flotar tranquilamente. La imagen superior habla por sí sola.



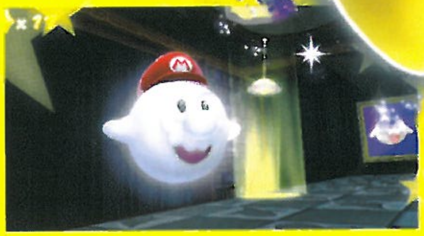
planeta submarino o corriendo por los anillos de un mundo con forma de donut; pero tiene muchas más zonas con estilo propio que no se revelarán hasta el lanzamiento.

Las galaxias tienen identidades visuales distintivas; por ejemplo, Star Dust (polvo de estrella) tiene un matiz púrpura en las constelaciones lejanas y el nivel parece estar lleno de más formas geométricas con arreglos angulares. Hay una calidad casi artesanal en muchos niveles, con conexiones que parecen aleatorias, ángulos y segmentos que apuntan en cualquier dirección necesaria. La galaxia Honeybee tiene de fondo un cielo azul brillante con suaves nubes, y en primer plano una maraña de esquinas redondeadas y corredores abovedados. Más interesante aún es el hecho de que este nivel es plano, con varias de las señas de identidad visuales de *Galaxy* mientras Mario avanza, como las estrellas de salto y los giros de cámara, pero no es una estructura 3D en la que pueda pasarse por todas las superficies.

No hay que dar demasiada importancia a este aspecto del diseño: *Super Mario Galaxy* no consiste sólo en correr alrededor de planetas. Los niveles incorporan de todo, desde pequeños asteroides a estructuras enormes con forma de pastilla con paredes hechas de cristal, y que se juntan por temática más que por estructura. Hay festivales de gravedad en los que los saltos en el espacio llevan simplemente a girar alrededor de los varios centros de gravedad que atraen a Mario, y planetas que son carcasas vacías, con un agujero negro en su centro, donde tendrás que mostrar lo mejor de tu habilidad para las plataformas. Pero tanto en los niveles planos como en las enormes, expansivas y heliocéntricas colecciones de basura espacial, todos dan la sensación de ser abiertos, a pesar de la linealidad evidente de los objetivos, y moverse libremente por ellos se recompensa con los habituales trucos y escenarios secretos. Incluso la nave del Capitán Olimar aparece unas cuantas veces como parte visitable del escenario, entre otros chistes internos de Nintendo. También hay movimiento constante, ya sean criaturas sencillas que aparecen para pasearse por allí o asteroides que chocan contra el suelo, con estrellas que aparecen y esperan que las recojas con el mando.

Es evidente que Nintendo ha escuchado las críticas por los relativamente escasos y repetitivos escenarios de *Sunshine*, que también sufría de la existencia de una historia externa cuando lo único necesario es la idea de "Han cogido a la Princesa. Hay que rescatarla". *Sunshine* fue el primer juego de *Mario* que puso al personaje en algo que intentaba parecer un mundo realista, lejos de las tuberías, champiñones y bloques con objetos que llenan sus aventuras. Pero, mientras los piantas e Isla Delfino parecían demasiado artificiales e incluso (lo digo en voz muy bajita) sin alma, *Super Mario Galaxy* parece un mundo *Mario* más natural. Hay toads, abejas que hablan y estrellas que esperan hablar contigo en los primeros niveles (la comunicación se lleva a cabo mediante un globo de texto automático que no detiene el juego), y mientras la población de *Sunshine* estaba llena de piantas que se quejaban y te pedían que cumplieses ciertas tareas, el guión de *Galaxy* parece más clásico de Nintendo, a la vez práctico, infantil y autorreferencial. En la galaxia Honeybee, una de las abejas traba-

MAESTRO DE LOS DISFRACES



Por ahora se han visto dos trajes. El de abeja permite volar durante un corto periodo de tiempo, pero también reduce el peso de Mario y le deja subir ciertas zonas de paredes llenas de miel, con un extraño y auténtico meneo de abeja. También está "Boo Mario", con su gorra roja y bigote fantasmal: con él el fontanero se mueve algo más lento, pero puede atravesar ciertas superficies y los demás boos no lo ven como un enemigo. Lo único que decepciona de momento de los objetos vistos es que dependen mucho del contexto: el traje de abeja está claramente diseñado para los niveles de abeja en los que se necesitan habilidades específicas, y lo mismo ocurrirá con el traje de boo. No es mala idea, pero está lejos de la libertad de usar la capa o el traje de mapache.

jadoras te dice: "¡Ese traje rojo y azul es muy hortera!", mientras que otra te informa de que "el castillo está detrás de esta pared. ¡Las abejas nunca mienten!".

Sin embargo, puede que la lección más importante sea lo que hace que la serie *Mario* sea única. Tienen algo que casi ningún otro juego, en cualquier plataforma, puede conseguir: nostalgia. *Galaxy* explota este elemento con brillantez y sin compasión. Los niveles han mostrado a Monty Mole, bob-ombas, boos, Pokey (el cactus de cuatro segmentos), thwomps, magikoopas, chomps, unagis, pájaros flippy, bloopers, dry bones, wigglers, plantas piraña, copa troopas, bullet bills e incluso goombas calabaza. Hay champiñones de una vida, champiñones de poder e incluso bloques con interrogante (el clásico golpea-hasta-que-esté-vacío). Se ha visto a Mario saltando por naves aéreas que recuerdan a los campos de batalla del mundo 8 de *Mario Bros 3,* y avanzando a través de campos de tuberías que giran en el espacio de forma



HASTA LOS MOMENTOS MÁS DESCONOCIDOS ESTÁN DISEÑADOS PARA QUE DISFRUTE EL NINTENDERO QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO

mareante. Hay zonas abstractas, que recuerdan a una puesta al día de la música del "mundo tubería" del *Super Mario Bros* original, donde cuadrados, triángulos y rectángulos flotan en el espacio y, según Mario avanza hacia el vacío, forman plataformas bajo sus pies. Tras el desconcierto inicial, demuestran ser una superficie tan sólida como los planetas, e inspiran varios saltos hacia la nada. Hasta los momentos más desconocidos están diseñados para el disfrute del nintendero que todos llevamos dentro.

Sorprende que resulte a la vez ya conocido y algo refrescante. Parece que se ha tomado material de todos los juegos anteriores de la serie. Utiliza una de las historias más venerables de los videojuegos como sólo un título de calidad puede hacer, y es algo con lo que quieres experimentar y, sobre todo, jugar.

No se sabe todavía si *Galaxy* mantendrá la calidad y la línea de sus primeras demos. Si superará las inevitables comparaciones con uno de los títulos más importantes de los videojuegos. Sería injusto porque nada podrá igualar la primera vez que ves *Mario 64;* y su cambio de dimensión. Pero *Super Mario Galaxy* tiene algo propio. Sientes que tienes un universo de posibilidades con todo lo que puedes imaginar, e incluso con lo que no puedes imaginar. Es diversión. Es sentir que algo que pensabas que se había perdido en los videojuegos ha regresado. Podría, tan sólo podría, volver la capacidad de asombrar al jugador.

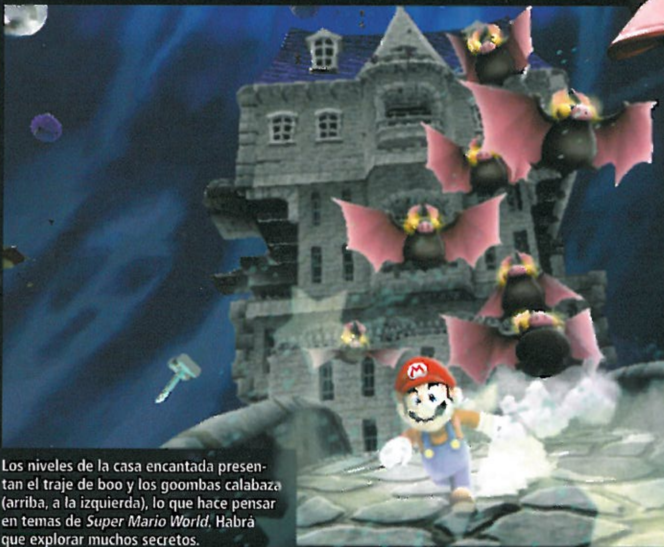




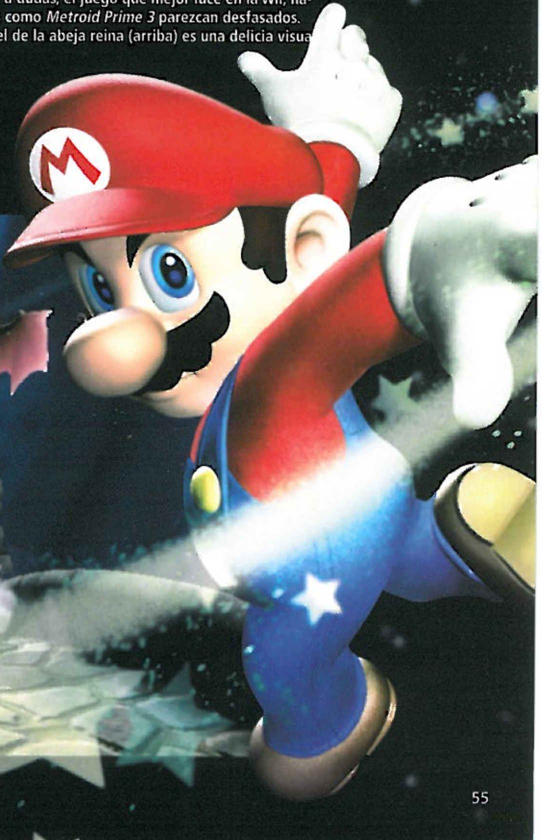
Este es, sin lugar a dudas, el juego que mejor luce en la Wii, haciendo que otros como *Metroid Prime 3* parezcan desfasados. Escalar por la piel de la abeja reina (arriba) es una delicia visual.



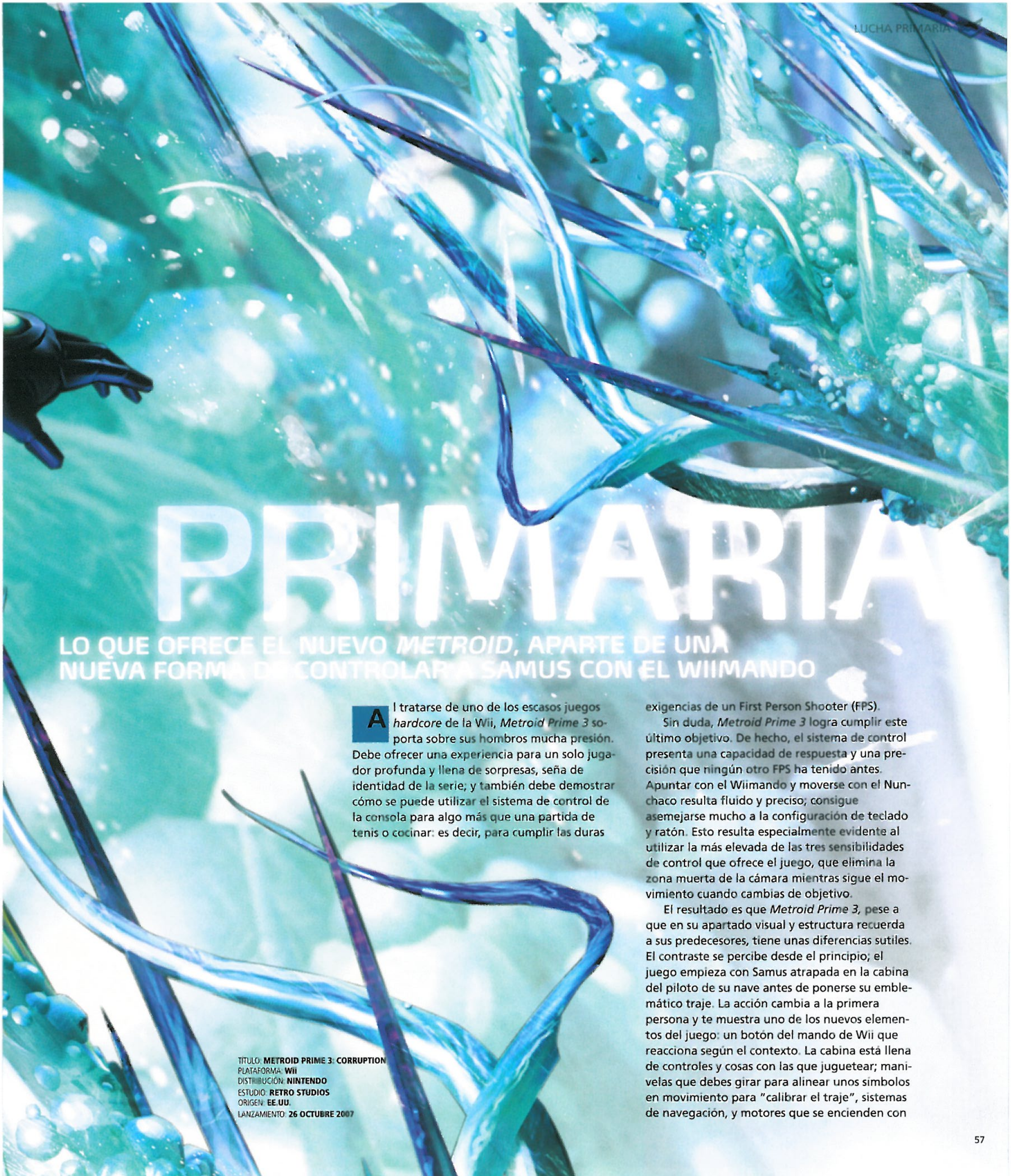




Los niveles de la casa encantada presentan el traje de boo y los goombas calabaza (arriba, a la izquierda), lo que hace pensar en temas de *Super Mario World.* Habrá que explorar muchos secretos.




LUCHA



PRIMARIA

LO QUE OFRECE EL NUEVO *METROID*, APARTE DE UNA NUEVA FORMA DE CONTROLAR A SAMUS CON EL WIIMANDO

Al tratarse de uno de los escasos juegos *hardcore* de la Wii, *Metroid Prime 3* soporta sobre sus hombros mucha presión. Debe ofrecer una experiencia para un solo jugador profunda y llena de sorpresas, seña de identidad de la serie; y también debe demostrar cómo se puede utilizar el sistema de control de la consola para algo más que una partida de tenis o cocinar: es decir, para cumplir las duras exigencias de un First Person Shooter (FPS).

Sin duda, *Metroid Prime 3* logra cumplir este último objetivo. De hecho, el sistema de control presenta una capacidad de respuesta y una precisión que ningún otro FPS ha tenido antes. Apuntar con el Wiimando y moverse con el Nunchaco resulta fluido y preciso; consigue asemejarse mucho a la configuración de teclado y ratón. Esto resulta especialmente evidente al utilizar la más elevada de las tres sensibilidades de control que ofrece el juego, que elimina la zona muerta de la cámara mientras sigue el movimiento cuando cambias de objetivo.

El resultado es que *Metroid Prime 3*, pese a que en su apartado visual y estructura recuerda a sus predecesores, tiene unas diferencias sutiles. El contraste se percibe desde el principio; el juego empieza con Samus atrapada en la cabina del piloto de su nave antes de ponerse su emblemático traje. La acción cambia a la primera persona y te muestra uno de los nuevos elementos del juego: un botón del mando de Wii que reacciona según el contexto. La cabina está llena de controles y cosas con las que juguetear; manivelas que debes girar para alinear unos símbolos en movimiento para "calibrar el traje", sistemas de navegación, y motores que se encienden con

TÍTULO: **METROID PRIME 3: CORRUPTION**
PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **RETRO STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **26 OCTUBRE 2007**



Este jefe se vuelve vulnerable abriendo su armadura para ver su núcleo. La sencillez de usar el gancho asegura que la batalla fluya con suavidad a pesar de que debes hacer otras muchas acciones complejas para vencer.









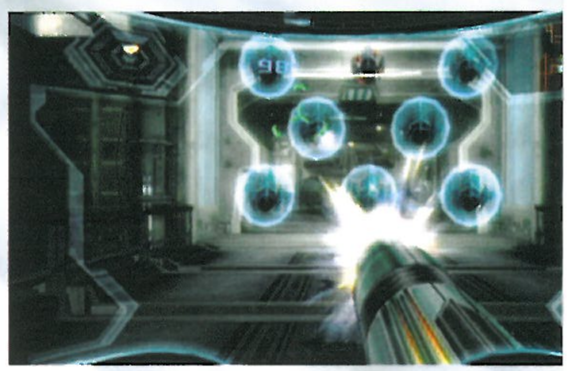
una simple pulsación de su dedo. Ver cómo se mueven las manos de Samus añade consistencia a la interactuación con el escenario y demuestra la profundidad con la que Retro Studios ha aprovechado las funciones del Wiimando.

Otra diferencia es cuando la nave da media vuelta de su posición inicial (en la cual está frente al espacio vacío) y se encuentra con una flota de la Federación Galáctica, porque, en *Metroid Prime 3,* Samus ya no está sola. La primera parte del juego transcurre en la nave principal de la flota, llena de Personajes No Jugables (PNJs) con los que interactuar y otros tres cazarrecompensas. Es una experiencia extraña para los que conocen la peculiar sensación de aislamiento de la serie. Añade interés a la historia de Samus (su identidad como cazarrecompensas y su relación con otros humanos), pero hace que se pierda parte del ambiente característico de *Metroid*.

Se ve una nave que se parte por la mitad como en una escena de *Star Wars*, nada parecido a lo visto en los *Metroid* anteriores

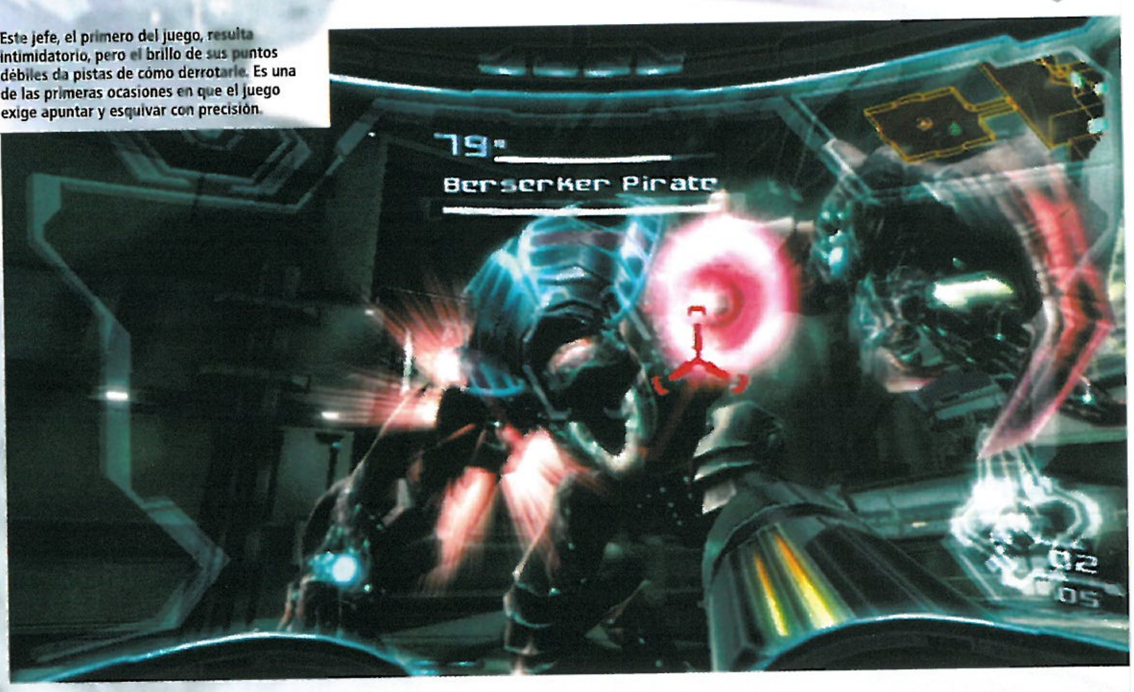
En vez del silencioso goteo de descubrimientos de las historias de los anteriores *Prime,* la fase introductora de *MP3* recurre a una exposición abierta a través de vídeos, diálogos y mínima exploración, para presentar su escenario, relativamente complejo. Según parece, un virus ha infectado varias de las IAs orgánicas de la Federación Galáctica, así que Samus y los otros cazarrecompensas deben hacerles llegar una vacuna. Pero un ataque de los Piratas Espaciales interrumpe la explicación. Mientras corres hacia el puente, ves cómo una nave se parte por la mitad tras recibir un rayo de energía, con naves de combate por todos lados como si de una escena de *Star Wars* se tratase; y, desde luego, nada parecido a lo visto en los *Metroid* anteriores.

Lo siguiente es una secuencia de guión, mientras te abres camino a través de los Piratas Espaciales que están abordando tu nave, con las naves de combate colisionando contra los pasillos y los PNJs preparando las defensas. Entra en



La nave de Samus es mucho más importante en *MP3* que en los anteriores *Prime*, gracias al Command Visor. Otra cosa es lo que esto aporte al juego.

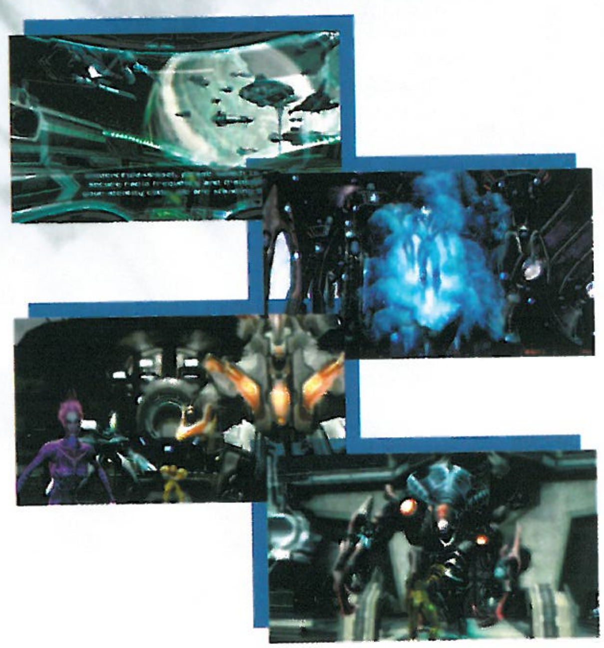




Este jefe, el primero del juego, resulta intimidatorio, pero el brillo de sus puntos débiles da pistas de cómo derrotarle. Es una de las primeras ocasiones en que el juego exige apuntar y esquivar con precisión.

juego el excelente sistema de control, y te ofrece una serie de opciones interesantes. Además de arreglar la zona muerta entre apuntar y el movimiento de la cámara, puedes elegir lo que bloquearás: si el blanco al que apuntas, o la cámara, fijándola en el objetivo mientras apuntas libremente a su alrededor. La flexibilidad se corrobora al poder jugar a un título sin limitaciones; es posible disparar a los objetos en el suelo del hangar en el que Samus abandona su nave al principio del juego, algo difícil de imaginar en cualquier otro FPS para consola.

Tras enfrentarse a un jefe, un enorme Berserker de los Piratas Espaciales, la acción sigue a Samus hasta la superficie de Norio, un planeta que también está siendo atacado y que ofrecerá un *Metroid* mucho más tradicional: con exploración en solitario de la instalación asediada. La excepción a esa soledad es la participación de sus colegas cazarrecompensas, que ayudan a Samus a activar tres núcleos de energía para cargar un arma gigante. Cada uno tiene una habilidad específica y se parecen mucho a los cazadores de *Metroid Prime: Hunters* para DS: uno es capaz de imitar otras formas de vida, otro cibernético monta un robot gigante, y otro que puede congelar a los enemigos y avanzar por el aire sobre una pasarela de hielo.

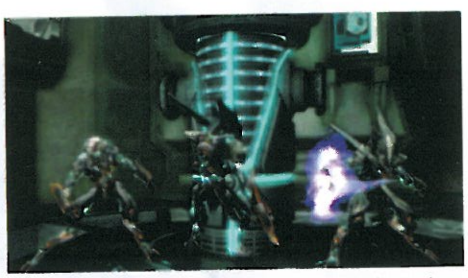


Desde arriba: la vista de la flota espacial que ves al principio del juego; la aparición de Dark Samus, enemigo principal del juego; los compañeros cazarrecompensas de Samus antes del misterioso ataque de *phazon* de Dark Samus; y la presentación del primer enemigo final.

La zona es como dar una vuelta en una montaña rusa: está la batalla espectacular contra Ridley que se vio en la demo del E3 del año pasado, que tiene lugar durante una caída a un pozo hacia el núcleo fundido del planeta; está una lucha entre la montura cibernética del cazarrecompensas y un Berserker pirata; está un meteorito lleno de *phazon* que se materializa en el espacio e inicia una ruta de colisión hacia el planeta. Y está el regreso de la Dark Samus de *Metroid Prime 2,* quien acaba con los cuatro cazarrecompensas con un arma de corrupción potenciada con *phazon,* aunque pueden reaparecer más tarde como enemigos finales.

Esta zona también proporciona a Samus su primera mejora para el traje: el gancho, que ya se vio en la demo del año del pasado. Permite a Samus arrancar objetos de donde se encuentran y se activa haciendo *lock on* en un objetivo, lanzando el Nunchaco y tirando hacia atrás. Ofrece una mayor sensación de estar dentro del escenario, si bien es cierto que no siempre es consistente. Sólo se puede emplear el gancho con objetos y enemigos específicos: el escudo de un Pirata del Espacio, por ejemplo, o una montaña de escombros, todos marcados con un icono especial. Su uso en los combates es divertido aunque no sirva tanto para añadir profundidad táctica



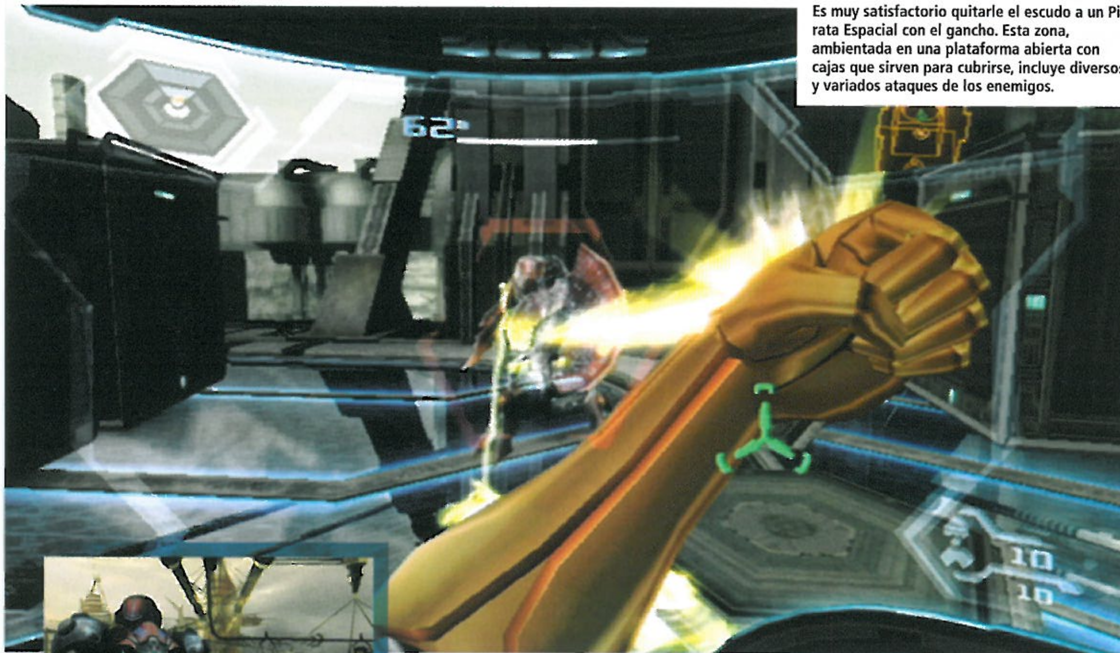


A la izquierda, uno de los retos de disparo, una hilera de enemigos que avanza hacia ti. Uno a uno, los enemigos bajan los escudos para disparar, dándote la oportunidad de acabar con ellos. Sobre estas líneas, tres Piratas Vitales roban un núcleo de energía vital y te esquivan en una zona cerrada, enseñándote a usar el *lock-on*.



DENTRO DEL PERSONAJE

El uso de voz en vez de texto en las escenas de vídeo refuerza aún más el interés de la historia y la caracterización de *Metroid Prime 3*. No estaría tan mal si los dobladores ingleses no sobreactuasen tanto. Por suerte, Samus se mantiene, por ahora, en silencio. El diseño de los PNJs humanos tiene un ligero aspecto de dibujos animados, con movimientos y aspectos exagerados. Siguiendo con la línea de mostrar su cuerpo con el traje ceñido del principio del juego, la cara de Samus se refleja siempre en su visor cuando escanea (lo que se activa pulsando el botón '–' y seleccionándolo desde un menú radial con el mando), con sus ojos siguiendo la dirección de la cámara. Todo un contraste con el modo en el que en los anteriores juegos de *Prime* tan sólo se iluminaba en ocasiones su cara durante las explosiones.



Es muy satisfactorio quitarle el escudo a un Pirata Espacial con el gancho. Esta zona, ambientada en una plataforma abierta con cajas que sirven para cubrirse, incluye diversos y variados ataques de los enemigos.



Es difícil ver muchas diferencias visuales entre *Metroid Prime 3* y sus predecesores, aparte de algunos destellos aquí y allá y de unos escenarios más grandes. Una muestra del éxito del estilo propio de la serie es que siga pareciendo tan bello muy a menudo.

como para añadir más cosas a lo que tienes que hacer.

Samus también usa una de sus nuevas herramientas, el Command Visor, que le permite un control limitado de su nave, pudiendo hacerla volar a una serie de zonas restringidas indicadas mediante un icono que se ve con el visor. Es una premisa interesante, pero parece ser poco más que un idealizado sistema de guardado y teletransporte (entrando en la nave y volando a una zona ya explorada con anterioridad), y un modo algo duro de llegar a nuevas zonas disparando sus armas para abrir nuevos caminos.

La segunda zona es Skytown, una bella estructura Chozo entre las nubes. Compuesta de varias plataformas conectadas mediante raíles a los que hay que engancharse para viajar, está compuesta de vistosos y oxidados metales de color dorado, marrón y rosa, e incluye robots que recuerdan a los droides de *Star Wars Episodio Uno*. De hecho, toda la zona recuerda a una versión *steampunk* de la Ciudad de las Nubes de *El Imperio Contraataca:* bella y diferente a todos los escenarios anteriores de *Metroid Prime*.

De hecho, el modo en que están conectadas las "habitaciones" de Skytown, a menudo mediante el sistema de raíles, tiene una linealidad que recuerda más a una mazmorra de *Zelda* que a la complejidad habitual de un mapa de *Metroid*, con callejones sin salida, retrocesos y cruces de caminos.

El sistema de raíles también destaca otro aspecto relevante de *Metroid Prime 3*: el disparo. Según avanzas por los raíles, tienes que disparar a las puertas que aparecen para que se abran y acabar con series de enemigos, como si se tratase de un shooter de camino prefijado. La zona de Norion incluye enemigos voladores que avanzan a través de rejas y que sólo son vulnerables de uno en uno. Parece que hay más enemigos, con ataques de los Piratas Espaciales, enjambres de gusanos y la batalla con Ridley, que es un agotador asalto, y son menos fáciles de superar que en los juegos anteriores.

Esta decisión destaca las cualidades del nuevo sistema de control, las pequeñas tareas de disparo explotan bien el Wiimando. Si el sistema atípico de *Metroid Prime 1* y *2* se debe a su lenta y metódica exploración, es lógico que Retro haya dejado que sea el mando de Wii el que defina el foco central de *Metroid Prime 3*. Centrarse más en la acción podría eliminar aquello que hizo que los títulos anteriores resultasen tan frescos en una generación plagada de juegos en primera persona, la sutileza con que ha sido implementado (de una manera mucho más natural que si se subordinase al escenario) asegura que se mantendrá fiel a su raza.

De hecho, donde *Metroid Prime 3* parece desviarse más del formato *Prime* es en su nueva sensación "épica". Una historia más potente y explícita que consigue dar más sensación de que hay un universo en torno a Samus. Las batallas se suceden a su alrededor y otros cazarrecompensas demuestran ser tan letales como ella: no sólo deja de estar sola; tampoco es la hembra alpha. El peligro radica en que se desgaste el misterio que tanto ayudó en la progresión durante los títulos anteriores.

Por suerte, el juego, en sus momentos más avanzados, recuperará parte de la atmósfera pesada y solitaria. Sería una pena que este juego, que es evidente que ha recibido una cuidada atención en su ejemplar sistema de control, acabe desembocando en algo que sus antepasados aventureros sufrieron para evitar: ser tan sólo otro shooter basado en el argumento. Sin embargo, el principio del juego prueba algo que siempre hemos sospechado: el mando de la Wii puede ofrecer uno de los mejores sistemas de control en primera persona posibles.



SABE CÓMO MOVERSE

Retro Studios ha dotado a *Metroid Prime 3* de varios elementos que se basan en el sensor de movimiento del mando. Si te fijas en un interruptor aparece la mano de Samus, con el dedo índice preparado para pulsar, que se mueve con el mando de Wii. Hay otros interruptores más complejos que precisan tirar, girar y pulsar, pero en realidad el movimiento se consigue más por suerte que por habilidad. Debido a que exige un movimiento similar al de engancharse, que se activa con el Nunchaco puede parecer algo extraño tener que realizar los movimientos con el mando de Wii. Sin embargo, el Nunchaco no puede detectar el movimiento de giro necesario, quizás un reflejo de algunos de los retos que Retro tuvo que superar al adaptarse a los controles de la Wii.





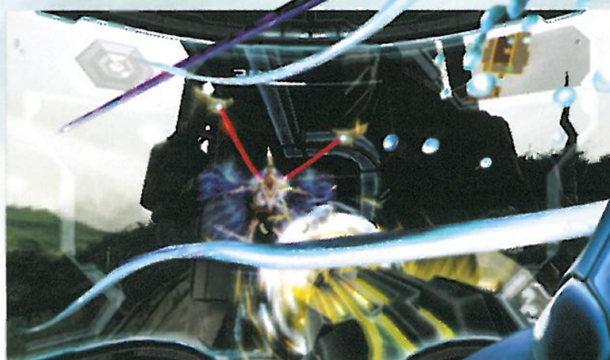


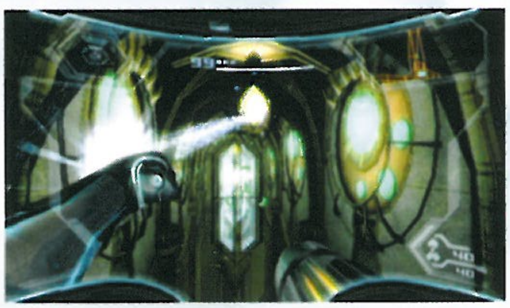
La exploración con la morfoesfera por las tuberías del tamaño adecuado regresa en *MP3*. Skytown cuenta con algunas texturas de calidad que aleja el escenario de sus inspiraciones obvias.



Donde *Metroid Prime 3* parece desviarse más del formato *Prime* es en su nueva sensación "épica"











El sistema de raíles (izquierda) que se usa para viajar entre zonas en Skytown incluye momentos de disparo para no caerte, aunque si te sucede sólo pierdes un poco de vida y vuelves a empezar.





EL PESO DE LA CORONA

Lo duro que es hacer este enorme *hack-and-slash* que acompañará a la nueva película de Zemeckis

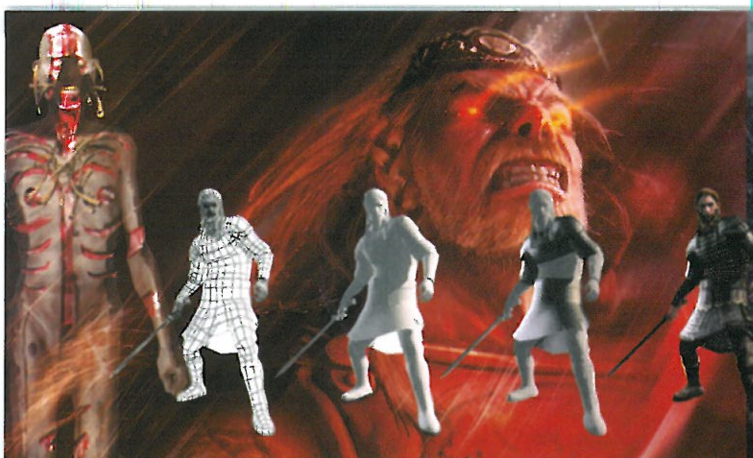
A riesgo de reventar una historia de la mitología nórdica que tiene mil años de antigüedad: Beowulf lucha contra tres monstruos, y el último lo mata. A primera vista parece una idea bastante mala para un juego. *Shadow of the Colossus* demostró que el caduco y desgastado tópico de la batalla con un jefe podría hacerse bien hoy día, pero el título incluía algo más que tres jefes. Haría falta ser muy ingenuo para intentar convertir las limitaciones de la ambientación de *Beowulf* en una experiencia de juego apasionante. En lugar de afrontar un reto tan grande, el equipo de Ubisoft en Montpellier ha decidido ampliar su horizonte más allá de lo que marca la leyenda, llenando la vida de Beowulf con más escenarios buenos para jugar.

Si crees que es ir muy lejos, aquí tienes otra buena razón para salirse del material original: el desarrollo del juego debe ser simultáneo al rodaje de la película de Robert Zemeckis. Ubisoft intenta que su sangrienta recreación del mito de Beowulf no se considere el pariente pobre de su versión cinematográfica, así que parece razonable crear un juego que complemente el contenido más que que copiarlo. Por lo que se sabe, el largometraje sigue las líneas principales del poema con una fidelidad razonable, aunque no cronológica (la visita al rey es al final de su vida y luego va y viene contando cómo mató al monstruo Grendel y a la madre de Grendel, y cómo llegó al poder). Por el contrario, el juego *Beowulf* tiene un enfoque más creativo e intenta rellenar los huecos que quedan entre cada uno de esos tres episodios, lo que supone en total unos 30 años. Al hacerlo de esta forma, Ubisoft Montpellier se ha visto obligado a inventarse más enemigos para Beowulf, y ha tomado de la mitología anglosajona lo que necesitaba para rellenar todos los años del reinado de Beowulf.

Adrian Lacey, responsable internacional de marca de Ubisoft, afirma: "Tenemos unos 30 años completamente distintos a la película. En el juego, [el tiempo] avanza de forma natural, mientras que en la película salta a cuando eres viejo y luego vienen los flashbacks. El jugador necesita continuidad y sensación de flujo, tiene que evolucionar; cuando se lo explicamos a los productores de la película fue genial, porque lo entendieron. Mientras nos mantengamos fieles al espíritu de la película, podemos desbarrar con lo que suceda esos 30 años. La película gira en torno a la idea de cómo Beowulf se convierte en un alma atormentada, así que desarrollamos en esos 30 años el origen de su sufrimiento: lucha con varios titanes de la mitología nórdica, trolls gigantes sedientos de sangre, criaturas enloquecidas, gigantescas serpientes marinas y yo qué sé con cuántos monstruos más".

En la secuencia de juego que hemos visto Beowulf asciende un tramo de escalones en ruinas que conducen a una especie de capilla demoníaca que emerge de un inquietante paisaje rojizo. Los ad-

TÍTULO: **BEOWULF**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **15 NOVIEMBRE**







MOTOR TEMIBLE

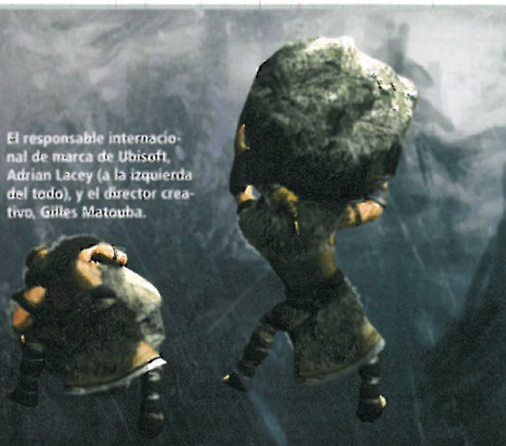
Construido con una versión renovada del motor Yeti que se utilizó para los juegos *GRAW* y *GRAW2*, *Beowulf* resulta impactante visualmente... y precisa serlo, ya que sus escenas de vídeo forzarán el impacto de sus efectos visuales. El juego se beneficia de otros aspectos de la tecnología Yeti: "Una de las cosas en las que estamos trabajando es la carga dinámica –apunta Lacey–. Es algo a lo que todo el mundo le dio vueltas al comienzo de esta generación, pero la gente parece haberse olvidado de las cargas dinámicas. Nosotros las teníamos en *GRAW* y también las estamos incluyendo ahora en *Beowulf*".







El responsable internacional de marca de Ubisoft, Adrian Lacey (a la izquierda del todo), y el director creativo, Gilles Matouba.



versarios de Beowulf son los básicos de la leyenda nórdica, un regimiento de seguidores de vudú. El héroe los despachó de una forma cruel. El combate de Beowulf parece bastante activo, menos *hack-and-slash* (corta y raja en inglés) y más *grab-twist-and-snap* (arranca-gira-destroza). Lacey dice: "Hay mucho que coger en este juego. Coges a la gente, les golpeas en la cara y les arrancas la cabeza y los huevos. Es un juego para adultos".

Además de agarrar, Beowulf tiene un buen número de opciones para elegir. Lacey aclara: "Beowulf puede trepar, esquivar. Intentamos mantener el sistema de combate simplista; hay combinaciones de movimientos que, juntos, te da variedad de movimientos letales y demás. Evidentemente, puedes coger y utilizar todos los objetos que están en el suelo. Las armas tienen una vida limitada: si usas Carnal Rage se romperán mucho más rápido".

Carnal Rage es un modo berserker que incrementa la fuerza de tus ataques en detrimento de tu capacidad para controlarlos. Aunque la brutalidad pura de este modo hace que sea muy tentador, Beowulf atacará todo lo que le rodee, incluso sus propios hombres. Este aspecto es lo que diferencia al juego de otros *beat'em up* violentos, como *God of War;* tus hombres son una parte importante del juego, puedes dirigirles y constituyen la mano de obra que te permiten realizar tareas vitales que un hombre solo no puede realizar. Ya que el núcleo del equipo que trabaja en *Beowulf* es el mismo que hizo *Advanced Warfighter,* no es tan extraño que la jugabilidad tenga algún elemento de escuadrones.

Lacey sostiene: "Está claro que tomamos elementos de *GRAW* y hemos intentado llevarlos a *Beowulf* con ligeras diferencias. Es una especie de *hack-and-dirigeequipo*. Pero no es muy anacrónico. Si lo analizas, los vikingos eran como los marines de los siglos previos a la Alta Edad Media. Tecnológicamente, tenían las mejores armaduras y armas de la época. Estoy hablando del siglo VI, y sus espadas, cotas de malla, sus barcos drakkar y las tácticas de lucha mostraban cierto nivel de inteligencia. Quiero decir que, prácticamente, conquistaron la mayor parte de Europa e incluso llegaron hasta América. Se encuentran ciertas similitudes con los cuerpos de élite actuales, y no es tan diferente la forma en que usamos el escuadrón en *Ghost Recon*. Por ejemplo, cómo dispones a tus hombres para atacar diferentes posiciones. Y la jugabilidad vertical: Puedo subirme allí y ordenar a mis hombres, que están allá abajo".

Pero la importancia de tus compañeros de armas sobrepasa los límites de su utilidad en el combate: de hecho, cómo los trates es una característica esencial del juego. El director creativo del título, **Gilles Matouba,** explica: "La idea que subyace en el núcleo de la película (la misma que hemos intentado situar en el centro de nuestro juego) es que Beowulf no es un héroe intachable. Es un personaje inseguro desgarrado entre dos impulsos: su egoísmo como exterminador de monstruos y su altruismo como líder y rey. Por ello, cuando es un guerrero joven

"Hay mucho que coger en este juego. Coges a la gente, les golpeas en la cara y les arrancas la cabeza y los huevos. Es un juego para adultos"





Los creadores de *Beowulf* dicen haberse inspirado para numerosos monstruos en las leyendas nórdicas, pero parece que las han interpretado con bastante laxitud.





La supervivencia de tus compañeros es decisiva para vencer. En este caso, necesitas su ayuda para hacer rodar la gigantesca piedra que bloqueará la entrada a futuros enemigos. Cuando uno de los tuyos esté en un apuro, un indicador te dirá dónde está.





y arrogante es egoísta, y esa actitud le acaba acarreando una maldición. Así que después, cuando llega a ser rey, y se pasa 30 años mintiendo a sus hombres, tiene que pagar las consecuencias en la batalla final. En nuestro juego hemos intentado recrear esas dos caras del poder".

La forma en que Beowulf actúa en solitario en el campo de batalla afecta a la moral de sus hombres. Cuando uno de tus compañeros de armas está en peligro, salta un indicador. Si eliges salvarle, tu equipo tendrá una potencia de lucha más efectiva. Más aún, tu comportamiento se refleja en lo que sucede en tu reino.

Lacey apunta: "Según el juego avanza y te comportas más como un héroe, tu reinado es más próspero. Tu gente reacciona a tus actos, y, si has sido bueno con tus hombres en el campo de batalla, vendrán a tu castillo a aclamarte. Claro que, si has sucumbido a la tentación y has estado todo el rato a lo tuyo destrozando cosas en el modo Carnal Rage, te convertirás en un rey amargado que sólo piensa en sí mismo y la gente te maldecirá".

Matouba resume: "Es simple retroalimentación, pero espero que sea un espejo de la forma en que el jugador actúa". Puede que esta idea de que el reino refleje tu conducta no sea innovadora, pero es el eje a través del cual el juego encauza sus líneas básicas principales, introduciendo algunos elementos de rol, como la mejora de armamento y el equipo que llevan tus compañeros de armas. Lacey apunta: "Nos hemos esforzado en aplicar la evolución del reino a todo. Hasta tu personaje en el juego envejece, y también tus compañeros, tu mujer y el resto de personajes. También tu reino evoluciona".

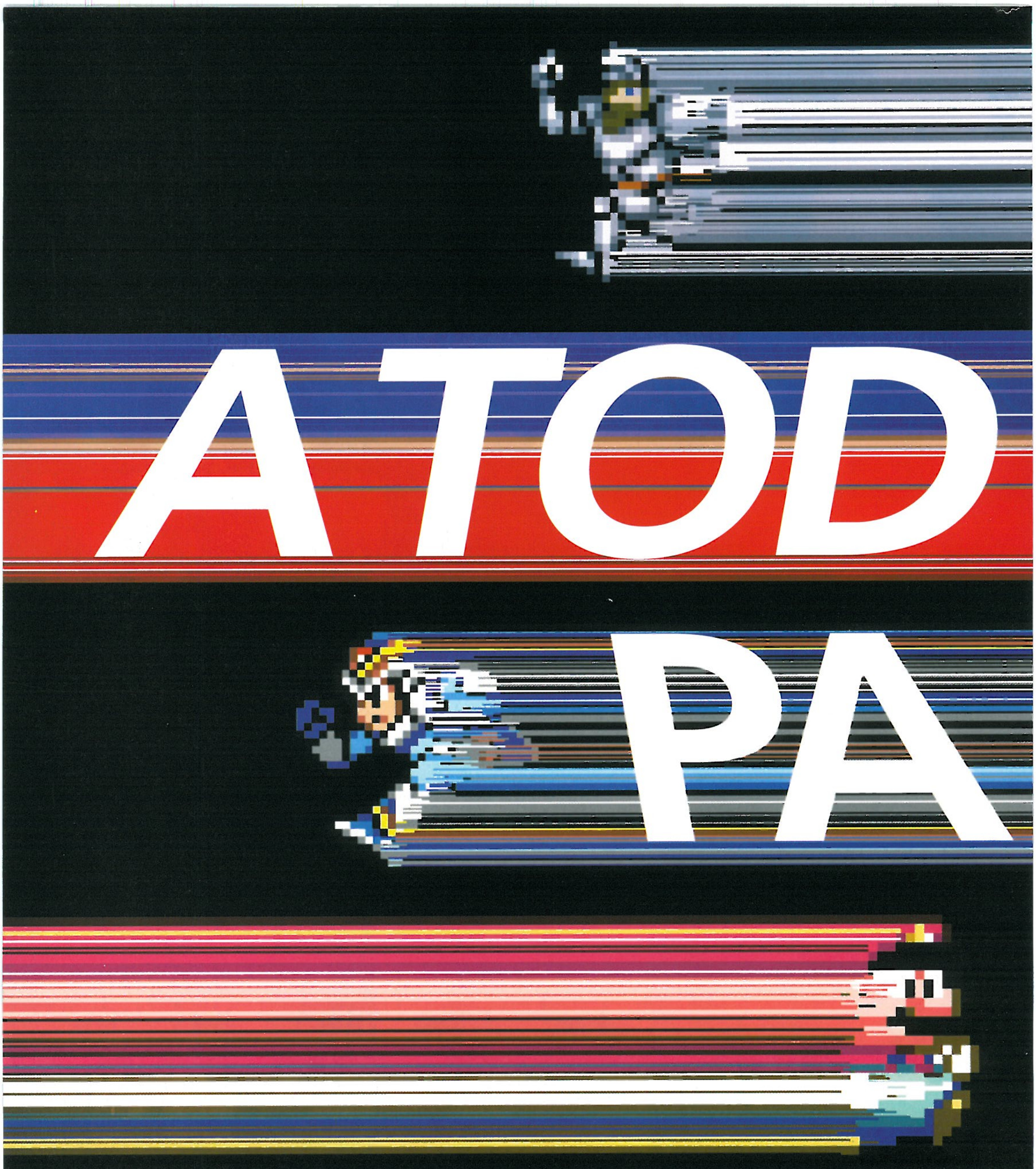
Matouba continúa: "Es una historia mitológica, pero tiene una parte histórica. Queremos que el jugador viaje de la mitología de los siglos en que empezaba la Edad Media a un periodo más verosímil, dominado por la cristiandad. Así que hacia el final del juego aparecen más y más iglesias, los enemigos a los que te enfrentas son más históricos: invasiones de bárbaros en lugar de monstruos gigantes.

Mientras que la película de Zemeckis puede investigar en profundidad este concepto de utilizar la leyenda como una metáfora de la caída del paganismo y el auge del cristianismo, la idea será más marginal en el juego, porque deberás centrarte en machacar a una gran cantidad de enemigos. No tiene sentido enfadarse porque se incorporen grandes ideas e historias a unos medios que no logran expresarlas bien. Y un juego como *Beowulf* no está obligado a sobresalir en nada que no sea una carnicería visceral. ¿Por qué debería hacerlo? Sin embargo, hay un ligero tono de derrotismo en las palabras de Matouba: "En el cine, Beowulf lucha solo con tres monstruos, y eso es insuficiente para hacer un juego". Quizás sería más cierto decir que no puedes hacer un *hack-and-slash* con ese material; se podrían sacar de la historia otras ideas para hacer un juego más complejo, y quizás menos reduccionista.

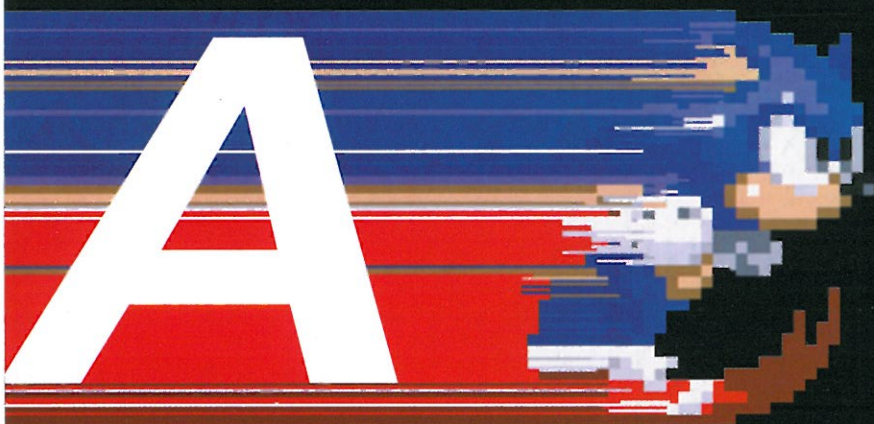
Los juegos basados en licencias de películas cometen casi siempre el error de limitarse a reproducir la acción del largometraje, con lo que salen perdiendo en la comparación. Ubisoft tiene una gran ventaja sobre los intentos que se han hecho hasta ahora: el equipo de *Beowulf* ha probado su habilidad para crear títulos brillantes de acción con *GRAW*, y, con un poco de suerte, la decisión de salirse de las referencias de la película, de hecho, servirá para que crezca y aporte algo valioso a la historia.



El *hack-and-slash* se rompe con algunas ejecuciones despiadadas.


ATOD
PA

A



STILLA

EL *SPEEDRUN* CONSISTE EN SER EL MÁS RÁPIDO, PERO ESTA FORMA DE JUGAR SE BASA EN EL ESPÍRITU COMUNITARIO, NO EN LA GLORIA INDIVIDUAL

Lo del *speedrun* es un pasatiempo extraño. De existir los Juegos Olímpicos de los Videojuegos, sería como una mezcla de las pruebas individuales de atletismo y una maratón extralarga. El concepto es relativamente simple: acabar un juego tan rápida y hábilmente como sea posible dentro de un contexto competitivo, pero las variaciones y posibilidades que contiene han creado una de las subculturas más variadas de los videojuegos.

Esa variedad parte de un cisma fundamental entre dos bandos. El primero, el *speedrun* "normal", consiste en atravesar un juego lo más rápido posible empleando cualquier tipo de truco o fallo del propio juego que se pueda utilizar como atajo. Existen múltiples variaciones, desde terminar un juego consiguiendo todos los objetos y secretos hasta acabarlo con el menor número de objetos posible. La segunda variante, más reciente, es el *speedrun* asistido por herramientas (TAS en sus siglas inglesas). Por lo general se centra en juegos retro que pueden ser emulados. En los TAS se trata de acabar el juego lo antes posible empleando técnicas de detención de frames y bugs inaccesibles de otro modo. En un bando, los *runners* que se dedican a romper el juego desde dentro utilizando cualquier herramienta que éste les dé; en el otro, los *runners* dedicados a romperlo desde fuera y haciendo lo que haga falta para ello.

Los juegos escogidos para hacer *speedruns* van desde *Doom* y *Quake* hasta *Mighty Bomb Jack, Kid Icarus, Micro Machines* y *La Familia Addams:* se presta atención tanto a los menos conocidos como a los más populares. ¿Recuerdas *Alien vs Predator* de la Jaguar? se puede termi-

nar en seis minutos y 34 segundos. Los jugadores de *speedrun* comparten con los escritores de guías el deseo de trabajar con títulos que no son *Quake, Tomb Raider* o *Final Fantasy VII*. Aunque hay títulos importantes que han demostrado ser candidatos ideales porque requieren a sus jugadores una perseverancia infinita, seguro que hay alguien en algún lugar que comparte tu amor por ese clásico desconocido.

Esta amplia difusión hace que sea difícil decidir qué juego originó el *speedrun*, pero *Doom* es el que tiene más posibilidades de serlo gracias a la posibilidad de grabar un archivo con tu partida. Hubo una comunidad online que se dedicó a acabar *Doom* con rapidez de varias formas (ver recuadro), en una tendencia que sigue en vigor. Pero los *speedruns* alcanzaron la fama con el sucesor de *Doom, Quake,* después de que Anthony Baile, un estudiante de Informática, viese el *speedrun* de un tal Jonatan Donner y contactase con él para sugerirle algunas mejoras. Aliándose con Matthias Belz y Nolan Pflug, se formó el cuarteto del legendario Quake Done Quick (QDQ – Quake Acabado Rápido). QDQ es pionero en muchos aspectos, pero sobre todo es el primer *speedrun* que incluía *re-camming,* donde la acción se sigue desde ángulos diferentes al punto de vista del jugador, y también el primer ejemplo de *speedrun* por segmentos: varios jugadores colaboran en diferentes niveles para llegar al final del juego. Por eso y por algunos chistecitos durante el recorrido, QDQ también puede proclamarse el pionero del machinima. Desde su lanzamiento, en junio de 1997, se convirtió en una sensación en internet. El récord de acabar *Quake* en dificultad Nightmare en 19m.



El actual récord mundial de *Sonic The Hedgehog* es de 18m. 9s., una velocidad que marearía hasta al mismísimo erizo azul. Y por fin prueba que Tails es un incubo: el récord de *Sonic 2* es de 18m. 54s.

49s. quedó obsoleto en septiembre de 1997, cuando Quake Done Quicker ("Quake acabado todavía más rápido") había mejorado el tiempo a 16m. 35s. Al escribir estas líneas, el récord es de 12m. 23s. Se han mejorado algunos segmentos, y si hay un juego que pueda ejemplificar la regla fundamental del *speedrun,* es Quake: siempre, siempre puedes ser más rápido.

Resulta adecuado que una de las bases de QDQ fuese que se trataba de un proyecto en grupo, ya que el *speedrun*, en su forma actual, es un deporte comunitario. Está claro que tanto los *runners* normales como los creadores de TAS tienen una presencia online: las páginas más importantes son Speed Demons Archive (SDA), TASvideos, Metroid 2002 y Twin Galaxies. SDA se fundó en 1998 como una página de *Quake*, y creció en 2003, después de que su fundador, Nolan"Radix" Pflug, consiguiese acabar *Metroid Prime* al 100 por cien en 1h 37m. Gracias a su aparición en la página Slashdot, su partida atrajo la atención de la red, como recuerda **Ali Campbell,** una de las administradoras actuales de SDA: "Mucha gente se quedó abrumada, incluida yo misma. ¡Acabé bajándome el vídeo entero con un módem de 56k!". SDA es un almacén en el que puedes encontrar los *speedruns* de un gran número de juegos, y siempre que se consiga el visto bueno para una partida, la cuelgan; pero no admiten errores que estropeen el juego tales como salirse del mundo del mismo, utilizar herramientas o usar emuladores. TASvideos ofrece un servicio similar para la comunidad de TAS, con descripciones detalladas de cómo se ha logrado cada vídeo y su contenido. Twin Galaxies es una página más general que se centra en los récords de pinballs y recreativas, en números más que en métodos, y no se cuelgan vídeos de los que consiguen el récord.

Este acercamiento de centrarse simplemente en los increíbles números de los *speedruns,* irónicamente suficiente, pone en peligro su verdadera razón de ser: dejar volar la imaginación a la hora de jugar. **Nathan Jahnke,** fundador de Metroid 2002, cuenta: "la imaginación sólo te llevará hasta cierto punto jugando a un pinball, ya que todos tienen más o menos la misma mecánica. Los videojuegos, en cambio, están totalmente libres de todo tipo de físicas de la vida real o cualquier otra regla de sentido común; permiten en muchos casos encontrar soluciones imaginativas 'fuera del juego'". La gente se interesa porque hay habilidad innata, errores, secuencias que se rompen y estrategias alternativas. Campbell destaca: "casi siempre se trata de una persona sola que se acaba rápido un juego, pero el producto final suele 'pertenecer' a la comunidad de algún modo, porque mucha gente aporta su granito de arena. Creo firmemente que mantener todo abierto es, con diferencia, la mejor opción, al menos porque hay algo que ver al final".

"EL PRODUCTO FINAL SUELE 'PERTENECER' A LA COMUNIDAD DE ALGÚN MODO, PORQUE MUCHA GENTE APORTA SU GRANITO DE ARENA"

Los vídeos son, sin duda, dignos de ver: ¿qué tal suena completar los 96 niveles de *Super Mario World* en sólo 1h. 31m. 30s.?, ¿*Metroid Prime* en 1h. 3m. 50s.?, ¿*A Link To The Past* en 1h. 39m. 47s.?, ¿*Deus ex* en 43m. 20s.? Las habilidades que se pueden ver son increíbles, pero lo que más se destaca es poner de manifiesto un contexto de colaboración; más que jugar a un juego, jugar con un juego. Los proyectos más importantes, tales como Quake Done 100 por cien Quick With A Vengeance (Quake acabado al 100 por cien rápido: La Venganza), están abiertos a aportaciones de cualquiera y, aunque se hace mención a los esfuerzos de cada persona, se definen sin duda (y con orgullo) como parte del equipo de Quake Done Quick más que como pistoleros solitarios. Ver la agitación en los foros de SDA es una experiencia sorprendente, por ver cosas como un *runner* con talento recibir una reprimenda por poner sus propios logros por encima de los del equipo, o los momentos Sr. Miyagi en los que los más veteranos pontifi-

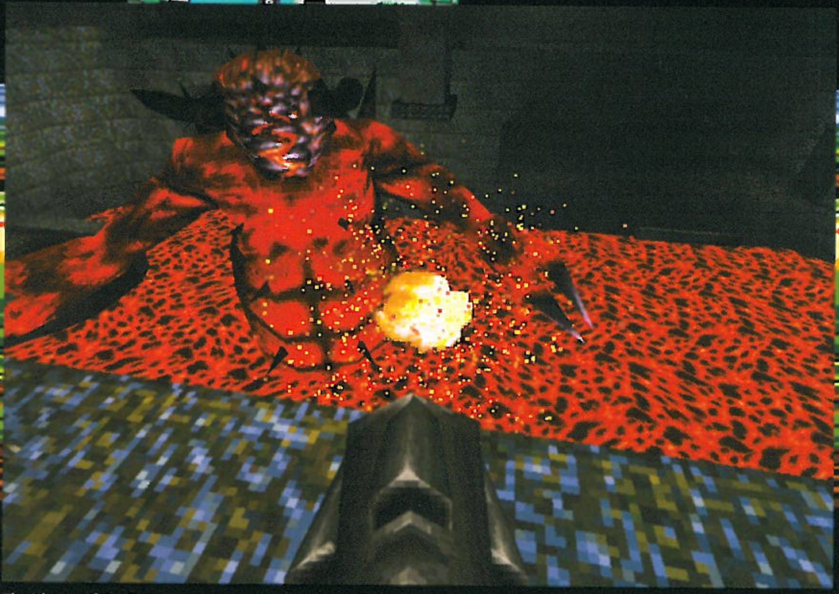
QUAKE & THE ELDER GOD SHRINE

Las mejoras siempre tienen cabida, como la mejora del nivel The Grisly Grotto de 45 a 23 segundos a lo largo de ocho años, pero hay un nivel que se resiste al afán *speedrun* de *Quake*. The Elder God Shrine empezó con QDQ cuando Yonaton Donner logró un respetable 1m. 21s.. Después se descubrió que realizando un salto doble al principio del nivel se podría evitar toda una sección, y Donner mejoró este tiempo a 57s. Desde que ésta se convirtió en la ruta óptima, aparecieron varias pistas y trucos, muchos de ellos relacionados con los saltos con granada, lo que significa que cada vez se tardaba menos tiempo en acabar el juego, y el récord actual lo tiene Peter Horvarth con unos sorprendentes 33s. Que alguien diga que no puede ser superado; es el tipo de provocación que les encanta a los *runners*.

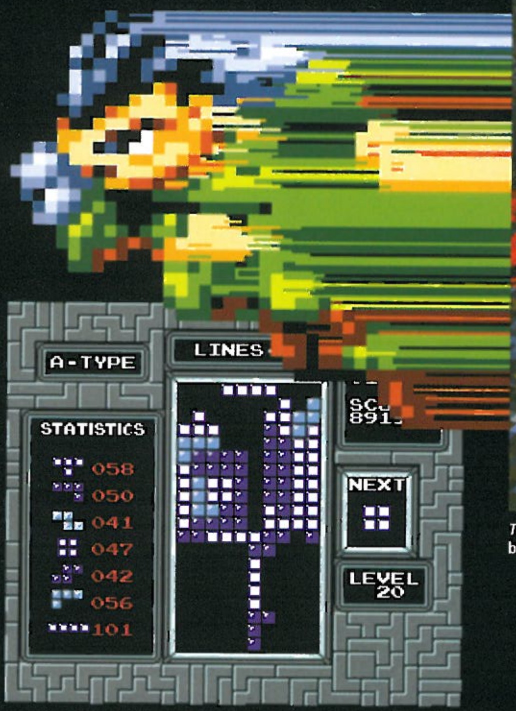








The History of Quake Speedrunning es un repaso en SDA a los inicios de esta forma de juego: "Todas las demos se grababan en nivel Nightmare, ya que se consideraba el único digno de la atención de los hombres de verdad".



Un TAS de *Tetris* para conseguir muchos puntos rápido mediante el simple método de reducir la pantalla a la mitad voluntariamente, de modo que los bloques debían pasar por menos frames.



can: "Veo que tu forma de saltar ha mejorado un poco". ¿Necesitas saber lo que activa los frames individuales, o cómo ajustar bien los parámetros para apuntar? Ellos lo saben.

QDQ empezó un proceso de experimentación dentro del propio *Quake* que incluía, entre otras cosas, el sencillo paso de cambiar el nivel de dificultad. Si bien QDQ ofrecía una partida en dificultad Nightmare, empezaron a aparecer recorridos en Fácil. No es sólo una cuestión de matices, ya que las partidas en una dificultad más elevada suelen precisar distintas estrategias más centradas en minimizar el riesgo. **Cody Millar,** quien tiene el récord del mundo actual por completar *Halo 2* en dificultad Legendaria (3h. 16m. 28s., el primer *speedrun* en entrar en el Libro Guinness de los Récords), dijo: "afrontaba cada nivel pensando: '¿Cuál es el modo más seguro de terminarlo?' La velocidad no era una preocupación, aunque a menudo la ruta más rápida es la más segura. Aun tras encontrar la ruta más segura del juego, seguía siendo increíblemente difícil". Con esa frase podría ganar el premio del siglo a la modestia. En un juego como *Metroid Fusion* donde, por ejemplo, los items no son aleatorios en dificultades bajas, la partida cambia radicalmente. Jahnke comenta: "cuando la partida es buena, a veces el resultado puede ser de una naturaleza muy diferente y, por tanto, agradable de ver".

Los *speedruns* normales, tal como han evolucionado, han llegado a incluir estas y más variaciones: el tipo más habitual de *speedrun*, Any% (cualquier porcentaje), significa simplemente acabarse un juego tan rápido como sea posible, evitando todo lo que haga falta evitar. Pero también está Low% (bajo porcentaje), acabar con el menor número de objetos posibles, 100% o Máximo, donde deben recogerse todos los objetos y acabar con todos los enemigos, o cumplir condiciones específicas según el juego. Las partidas pueden jugarse en una sola sesión (un solo segmento) o varias (multisegmento), aunque estas últimas suelen centrarse en los títulos más conocidos; un *speedrun* de *Quake* se vería arruinado si cometes un error o pasas por alto un fallo. Tal es el nivel de competitividad. Aunque los trucos y las tácticas se suelen compartir con la comunidad, "llega un punto en que todo se reduce a una mejor ejecución", dice **Mike Uyama,** un *runner* de, entre otros, *Contra, Metal Slug* y la serie *MegaMan.* Y añade: "*Zelda* tiene un montón de trucos, atajos y rupturas de secuencias que se descubren cada mes, así que es importante establecer una buena ruta y asegurarse de que conoces todos los trucos. Pero en juegos como *Contra* y *Mario* no se puede hablar de planificación de ruta, y dependen sólo de hacer la mejor ejecución y, en algunos casos, suerte". Ningún truco de manual ayudará si tu habilidad básica no está a la altura.

Sin embargo, los trucos son fascinantes; especialmente los de "ruptura de secuencia". Aunque los *runners* no se ponen de acuerdo para definir el término, muchos aceptan el significado de emplear una ruta distinta a la que idearon los creadores del juego. Planear una ruta a través de un título tan complejo como *Ocarina of Time,* incluyendo todos los atajos conocidos, permite acabarlo en 4h. 46m., mientras que la ruta de *Metroid* se altera sobremanera si encuentras el láser de hielo antes que las bombas (lo cual debería ser imposible).

La serie *Metroid* en particular parece haber sido creada para planear rutas, con abundantes

rupturas de secuencia y trucos ocultos. Todos los jugadores saben que Samus tiene una morfosfera, pero se han encontrado técnicas tan explotadas que cuentan con una terminología propia en los círculos del *speedrun:* la *mockball* (falsosfera), más rápida; la *waterball* (aguasfera), que cae por el agua más rápido; la kagosfera, para transformarse a través de las plataformas. Las variantes del salto con bomba son igual de impresionantes, desde conseguir una altura infinita y usar la técnica del salto espacial en mitad del aire a utilizar el salto con bomba en diagonal y horizontal para superar zonas de otro modo imposibles de cruzar. La serie *Metroid* es un ejemplo perfecto de diseño no lineal que, combinado con consecuencias no intencionadas que descubren los jugadores, ofrece posibilidades ilimitadas: cómo funciona el reloj interno del juego, cómo combinar los láser para tener diferentes efectos, matar a los jefes finales antes de que se acerquen a Samus.

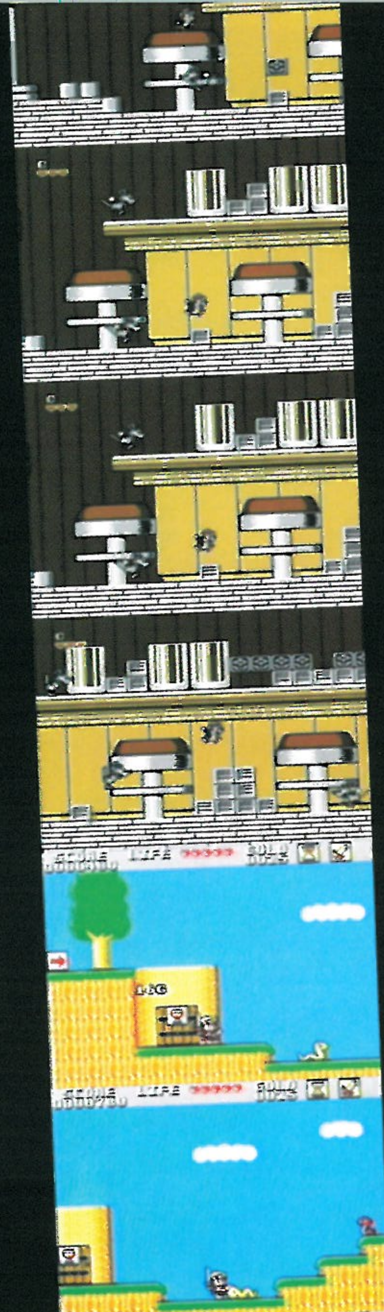
Gran parte de la gente que juega al *Metroid* original en 2007 podría estar utilizando un emulador. Pero tendría problemas para colgarlo en SDA: una de las principales diferencias entre TAS y *speedrun* es que la ayuda de herramientas depende en la habilidad para emular el juego en cuestión. Mientras los *speedruns* sin asistencia pueden utilizar los últimos lanzamientos de consola, los TAS son siempre juegos de sistemas antiguos tales como NES o Mega Drive. Así, un *speedrun* de *Zelda*, para SDA, debería realizarse en una máquina de Nintendo, lo cual elimina la posibilidad de explotar algunos fallos, como en *A Link to the Past,* donde pulsando a la vez arriba y abajo en el mando salta habitaciones, algo imposible con un mando de SuperNinendo, pero posible en el de GameCube. Los fallos que se encuentran mediante los añadidos son el equivalente TAS de la ruptura de secuencia, pero pueden pasar años antes de ser descubiertos; los *runners* de TAS rechazaron un truco de *MegaMan* porque mataba al personaje. Pero, a finales de 2006, esos mismos jugadores descubrieron que usando ese truco en un punto concreto podría beneficiar a la rapidez, y el récord se redujo en 10 segundos. Y se trataba de un récord conseguido frame a frame. Puede parecer tan obsesivo que llegue a ser peligroso: pero es la dedicación que hace falta para conseguir que los juegos traicionen a sus creadores.

En ese sentido, los *speedruns* asistidos por herramientas pueden describirse como el lado

HOMBRE COHETE

Puede que el mejor truco no intencionado de un juego sea el salto con cohete de *Quake*. En una rareza del motor físico de id gracias a la cual la velocidad del jugador cambiaba al resultar herido, el salto con cohete permite a los jugadores aumentar su altura de salto disparando bajo sus pies, añadiendo una capa de estrategia entre la vida y la ruta óptima. Es un agradable efecto de la lógica de los juegos que hace que, en vez de desintegrarte los pies con la explosión, atravieses los escenarios más rápido al coste de unos pocos puntos de vida. De inmediato se convirtió en algo de rigor (junto con su hermano pequeño el salto constante) para cualquier *runner* serio.

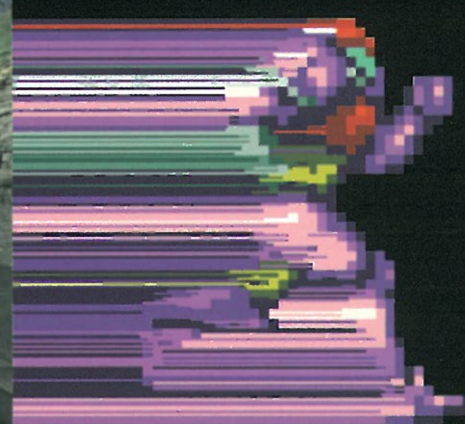






Las zonas de teletransporte hacen que los récords de *Mario* sean increíbles: *SMB* en 5m., *SMB2* en 9m. 15s., y *SMB3* en 11m. 3s. O *Chip y Chop* (izquierda) en 10m. 57s. NES arrasa en los *speedruns.*



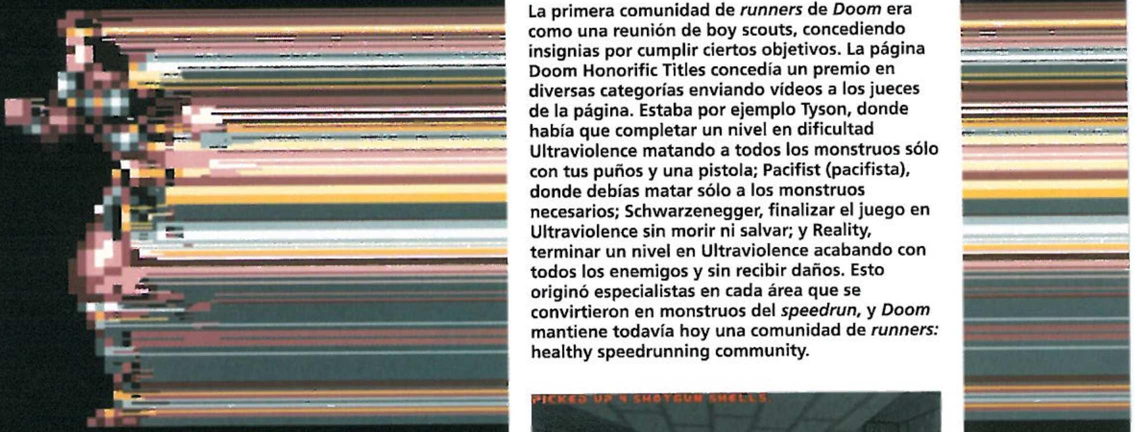




Half-Life 2 normalmente dura unas 12 horas. Lo ha terminado en 1h. 36m. 57. el equipo Half-Life 2 Done Quick, que es especialista en nombres originales. *Wonderboy in Monster Land* (arriba) es igual de increíble con 21m. 27 s.



teórico de los *speedruns:* forzar los límites más allá en vez de aceptar las limitaciones. A menudo, los autores de las partidas asistidas presentan una solución ideal para un juego concreto, mostrando técnicas que están, sin duda, fuera del alcance de gran parte de los mortales, aunque son técnicamente posibles. Está claro que tiene que haber cierto grado de coincidencia en las rutas con los *speedruns* sin asistencia, pero un TAS normalmente buscará una exhibición de habilidad tan exagerada que cuesta creer que sea posible. Como ejemplo, tenemos las muestras A y B, que presentan a Mario: la primera es el famoso *speedrun* de Morimoto de 2003 con *Super Mario Bros 3* en 11m. 4s., superando el aburrimiento de los últimos niveles haciéndose con 99 vidas mientras pone a Mario constantemente en situaciones que parecen no tener salida; la segunda es un *speedrun* de *Super Mario 64* en 15 minutos, recopilando tan sólo 16 estrellas gracias a varios fallos que tienen que verse para creerse; es un placer disfrutar de los asombrosos saltos largos de Mario entre secciones de niveles, los acelerones en las posiciones más inverosímiles, y el estilo.



Basta con ver estos vídeos para convencer a cualquiera del potencial del TAS como medio de entretenimiento, y la noción simplista de que se trata de hacer trampas está muy lejos de ser cierta; en muchas ocasiones las acciones son increíblemente difíciles de conseguir, y requieren horas de tediosa repetición y juntarlo todo meticulosamente. Pero, a pesar de esto, muchos *runners* sin asistencia sienten cierto odio hacia la comunidad TAS, o (quizás más concretamente) hacia ese gran malentendido de lo que es un TAS, porque les parece que esta variante se aleja mucho de la esencia del *speedrun.* Hay que decir que es algo habitual encontrarse con esa postura, pese a los esfuerzos de la comunidad TAS, que intenta explicar lo que son sus vídeos: la página NESvideos muestra en todo momento lo que contiene cada TAS, acompañando el link del vídeo con explicaciones de las técnicas empleadas: "recibe daño para ahorrar tiempo", "abusa de los errores de programación", "intenta conseguir el mejor tiempo", "todos los niveles y secretos", o "manipula la suerte". Pese a que la partida de *Super Mario Bros 3* de Morimoto no es el único ejemplo de su especie (ni siquiera de *Super Mario Bros 3)* y venía con una explicación, al principio los que no son *runners* lo aceptaron como genuino. Esto provocó una fricción considerable entre las dos comunidades, aunque ahora que los vídeos TAS son conocidos, los *runners* sin asistencia se encuentran, irónicamente, con el problema contrario. Campbell señala: "cualquier vídeo impresionante de un juego que se puede emular se considera automáticamente como falso, aunque no lo sea. Medio Internet tenía la errónea idea de que la partida de cinco minutos a *Super Mario Bros* de Andrew Gardikis había sido lograda haciendo trampas".

"CUALQUIER VÍDEO IMPRESIONANTE DE UN JUEGO QUE SE PUEDE EMULAR SE CONSIDERA AUTOMÁTICAMENTE COMO FALSO, AUNQUE NO LO SEA"

Los vídeos TAS de *Mario* son famosos, pero sin embargo puede que *MegaMan* sea el equivalente TAS de *Metroid* en términos de ubicuidad. Los juegos originales de NES están llenos de bugs y fallos que permiten atravesar paredes, subir escaleras y bajar agujeros más rápido de lo que debería ser posible. La estructura del juego, que permite seleccionar el orden de los niveles (y, por tanto, el orden en el que puedes obtener ciertas mejoras), es perfecta para la planificación cuidadosa y la variedad, y el TAS más rápido actual del juego de 1987 data de noviembre de 2006. NESvideos cuenta con una versión hackeada de los *MegaMan 3* a *6* de NES, todos jugados a la vez en una pantalla partida en cuatro y acabados usando una sola vida. En esencia se hicieron para presumir, pero también para demostrar que Capcom ha reciclado la estructura básica en todos los títulos. Joel Yliluoma, fundador de TASvideos, ha desarrollado un programa (BisqBot) que puede diseñar una ruta óptima a través de pequeñas secciones de los niveles de *MegaMan,* consiguiendo que la precisión de la partida resulte increíble a simple vista. *MegaMan* muestra dos cosas: los TAS se crean para entretener, y para lograrlo llevan al límite el motor del juego. Morimoto proclamó que le llevó dos años completar su vídeo de *SMB3,* frame a frame, y las partidas de Yliluoma con *MegaMan* han sido iterativas durante un periodo de años. Puede parecerlo desde fuera, pero no es tan rápido jugar con herramientas.

Los parecidos entre *speedruns* y TAS llevarán siempre a confusión fuera de sus respectivas comunidades, pero la cuestión de la competencia o la convergencia es compleja. Campbell habla sin rodeos: "un *speedrun* es un *speedrun.* Un TAS es un TAS. La cuestión carece de sentido, porque no son lo mismo y nunca deberían ser considerados iguales". Pero si uno se basa en lo que un jugador puede conseguir hacer con un juego, y el otro se basa en lo que el jugador puede hacerle al juego, entonces comparten un campo común cuya finalidad es el entretenimiento y la comunidad. Este último es, tal vez, el aspecto más sorprendente: algo que por sí solo desemboca con facilidad en una dura competición, en celos y comentarios es una celebración del esfuerzo colectivo y de lo que hace tan grandes a los juegos. Jahnke, ante la pregunta de si envidiaba el récord de algún *speedrun,* habla de un montón de *runners:* "No creo que haya hecho nada realmente grande, y por eso no puedo imaginar lo que se debe sentir. Sin duda prefiero ayudar a que decenas de miles de personas al día disfruten de cosas increíbles en cientos de juegos, manteniendo una posición privilegiada en un título concreto".



BisqBot, de Joel Yliluoma, es un programa que analiza *MegaMan* y busca la ruta más rápida; pero incluso en *MegaMan,* el número de añadidos posibles frena su uso indiscriminado.

UNA MEDALLITA

La primera comunidad de *runners* de *Doom* era como una reunión de boy scouts, concediendo insignias por cumplir ciertos objetivos. La página Doom Honorific Titles concedía un premio en diversas categorías enviando vídeos a los jueces de la página. Estaba por ejemplo Tyson, donde había que completar un nivel en dificultad Ultraviolence matando a todos los monstruos sólo con tus puños y una pistola; Pacifist (pacifista), donde debías matar sólo a los monstruos necesarios; Schwarzenegger, finalizar el juego en Ultraviolence sin morir ni salvar; y Reality, terminar un nivel en Ultraviolence acabando con todos los enemigos y sin recibir daños. Esto originó especialistas en cada área que se convirtieron en monstruos del *speedrun,* y *Doom* mantiene todavía hoy una comunidad de *runners:* healthy speedrunning community.





FUERZA





DESPUÉS DE MUCHA EXPECTACIÓN, BETHESDA REVELA SU VISIÓN SANGRIENTA, DESPIADADA Y DIVERTIDA DEL MUNDO DE *FALLOUT*

NUCLEAR

Motivo de alegría para unos y de desconcierto para otros, la compra en 2004 por parte de Bethesda Softworks de la violenta franquicia de juegos de rol *Fallout* sembró la discordia entre la legión de fieles seguidores de la serie, que llenan desde entonces sus inquietas comunidades web con ataques vitriólicos, encendidas defensas y especulaciones descabelladas a partes iguales. Finalmente han salido a la luz los frutos del trabajo de Bethesda, y aunque aquellos que se oponen con obstinación a que la empresa esté relacionada con su amada serie nunca se tranquilicen, los seguidores más razonables deberían sosegarse al ver cómo el desarrollador ha resucitado con acierto el espíritu de *Fallout*. Más aún, debería impresionarles cómo se ha mantenido fiel al pasado aunque con innovaciones importantes.

Aunque es motivo de burla, cuesta no envidiar el celo de los fans en torno a *Fallout*. Es una serie que justifica que la sigan tan fielmente; Black Isle Studios, ya desaparecida, creó un mundo que establecía de forma asombrosa pocas limitaciones a tu interacción con él, pero, de alguna forma, aportaba profundidad y humor en a cada una de tus decisiones. Con un estilo artístico único, *Fallout* presentaba una visión genial de una américa post-apocalíptica como se la podrían haber imaginado en los años 50. Un páramo unido al toque alegre de los folletos de protección ciudadana de la Guerra Fría. Un Mundo del Futuro en el que el optimismo se ha visto segado por el horror de la supervivencia en lo que se ha convertido en un mundo brutal y desolado.

En este sentido, *Fallout 3* es fiel a sus predecesores. Su artista jefe, **Istvan Pely**, dice: "Hemos mantenido todos los temas y decisiones de diseño más relevantes de los juegos anteriores, como, por ejemplo, la combinación de tecnología futurista con



TÍTULO: **FALLOUT 3**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **BETHESDA SOFTWORKS**
ORIGEN: **EEUU**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2008**



El metro de Washington DC aparece no sólo como un medio útil de acceder a zonas de la ciudad que son demasiado peligrosas para llegar hasta ellas por la superficie, sino como un sucedáneo de mazmorra o algo así.

ATAQUE ASISTIDO



Se ha especulado mucho sobre si Bethesda debería permanecer fiel o no al sistema de combate por turnos de los dos primeros juegos. "Yo creo que el mayor interrogante sobre el juego es lo que estamos haciendo con la combinación de pistolas y juego de rol", sostiene Howard. La respuesta de Bethesta de elegante. El sistema de puntería asistida o VATS (Vault-Tec Assisted Targeting System) permite al jugador pausar el juego en cualquier momento, buscar objetivos y acumular disparos, equilibrando el número de puntos de acción con los que necesita cada arma. Igualmente, puedes elegir jugar todo el rato como si fuera un FPS, aunque el sistema VATS te brinda un control que requerirán muchos de esos frenéticos intercambios de tiros.

un aire de los años 50; los coches funcionan con energía nuclear, pero está claro el efecto retro".

Parcece que Bethesda ha entendido a la perfección el atractivo de ese humor macabro, y la mascota-icono de la serie, el Vault Boy (Chico del Refugio), regresa al primer plano. Es una parodia del falso optimismo que caracterizó a los manuales de supervivencia en caso de guerra termonuclear que elaboró el gobierno estadounidense en los años 40 y 50, en los que gente sonriente envolvía en polietileno el cadáver irradiado de un familiar. En el mundo de *Fallout* él es el dibujo animado que adorna los folletos de instrucciones que acompañan a los pocos afortunados de los refugios: unas comunidades autosuficientes bajo tierra, lejos de la radiación.

Todd Howard, productor ejecutivo del juego, asevera: "Hemos llegado a amar a Vault Boy. Todo el mundo ha estallado y ahí está Vault Boy, levantando los pulgares. Hace que te rías. Hemos hablado sobre el humor en el juego; cómo podríamos usarlo sin caer en lo tonto. Buena parte del humor de *Fallout* es muy irónico".

El modelo que se ha seguido en este nuevo juego ha sido *Fallout* más que *Fallout 2*. Howard asegura que el humor de la segunda parte pecó de burdo, bombardeando al jugador con un contenido atrevido que en ocasiones resultaba forzado. Howard explica: "*Fallout 3* transcurre 30 años después de los sucesos que tuvieron lugar en *Fallout 2*, pero el primer *Fallout* es el que hemos tomado como referencia. En lo que respecta a *Fallout: Tactics* y *Brotherhood of Steel*, los ignoramos de la misma forma en que ingnoro a *Alien 3* y *4*".

Aunque Bethesda ha llegado al entendimiento con los dos primeros juegos de la serie, ha sido necesario ampliar el enfoque. Pely apunta: "Nos hemos mantenido fieles al espíritu del juego original, pero hemos rellenado los huecos que había con nuestros propios detalles, extrapolando. El juego original, aunque fue innovador en su momento, sólo dedicaba unos cuantos píxeles a cada objeto, y cuando tienes que darle a eso una dimensión para alta definición, tienes una oportunidad excelente e darle tu propio aire. Con la tecnología actual podemos lograr grandes niveles de detalle y más realismo –no lo llamaría fotorrealismo–, es más como una densidad hiperrealista. Nos da una gran libertad para interpretar cómo debería ser el mundo".

Sin embargo, aunque Bethesda se ha atrevido a ir más allá que en los capítulos anteriores, ha permanecido fiel al tono de la serie. Cuando te aventuras más allá de la empalagosa seguridad del refugio y exploras el yermo páramo, tu Pip-Boy 2000, una PDA acoplada a tu brazo, capta señales de radio. De vez en cuando oirás extrañas ráfagas de conversación que te darán información o pistas de posibles misiones, pero sobre todo escucharás selecciones musicales de los 40 que emiten las estaciones locales: se han licenciado 20 canciones de aquella época. Acompañar tus correrías por un paisaje desierto y embrutecido con los tranquilos acordes del jazz es una yuxtaposición que recuerda a la perfección el espíritu de aquellos juegos iniciales.

No obstante, el mencionado paisaje embrutecido no es precisamente el mismo que en los capítulos anteriores: el nuevo episodio lleva el escenario de un sitio a otro de los Estados Unidos. Pely tranquiliza: "sigue siendo un erial, pero no un desierto del Oeste de EE.UU., es como sería una tierra baldía en la costa





Las conversaciones están determinadas en parte por tus habilidades. Vuelven los árboles de diálogo, pero algunas de sus opciones están condicionadas por un porcentaje que indica las posibilidades de triunfar según tu estrategia. Si intentas intimidar a alguien puede ayudarte potenciar tus puntos de fuerza. Otra opción: trabajar tu carisma puede servirte para hablar con la gente y convencerla de tu punto de vista.





Aunque Bethesda desechó la visión isométrica del primer juego de la serie, *Fallout 3* da la opción de abandonar la primera persona y usar una cámara en tercera persona que te permite orientarte el ángulo como mejor te venga.

Este y el área urbana de la capital Washington".

El entorno se ha generado con gran realismo, pero no tanto como para recrear cada calle de Washington. A Howard le gusta que el diseño esté al servicio de la jugabilidad más que servir como diversión de la gente que conoce la ciudad: "Hay edificios de Washington que no están en el juego, y hemos añadido algunos toques de ciencia-ficción, pero hemos sido muy puntillosos porque queremos que el mundo se perciba muy, muy real –asegura–. ¿Qué aspecto tendría ese páramo que rodearía Washington DC?, ¿cómo podría la gente vivir y sobrevivir allí?, ¿cómo vestiría la gente que viviera bajo tierra?".

Sin duda, esta visión se ha visto influida por el arte conceptual del superdotado Craig Mollins, cuyos inhóspitos paisajes se veían hace poco como avance del artwork el proceso de construcción del juego, pero que en realidad se crearon durante la preproducción. Pely revela: "Es parte de los primeros diseños de arte que hicimos para el juego. Inicialmente eran para nosotros, para inspirarnos, y ayudarnos a encauzar el juego. Hay un pantallazo del edificio del capitolio con la cúpula rota. Es un símbolo para nosotros, es la dirección en que queremos ir, el estilo que queremos para nuestros escenarios. Espero que el juego muestre el mismo nivel de destrucción, detalle y calidad. Hasta las paletas cromáticas van en consonancia". Y añade poco después: "Tuvimos una preproducción larga, en la que dedicamos mucho tiempo a las cuestiones de dibujo y diseño. Tenemos en la casa a un brillante y superrápido artista conceptual, Adam Adamowicz, quien realiza cientos y cientos de dibujos. Cuando le pedimos que diseñara la Pip-Boy, creo que hicimos unas 20 o 30 versiones hasta que quedó perfecta".



"TODO SE HACE A MANO. NO HABRÁ NI UN CENTÍMETRO QUE NO HAYA SIDO CREADO POR UN ARTISTA"

Con independencia de los grandes esfuerzos de Bethesda por recrear el aspecto y las emociones de *Fallout*, siempre quedarán detractores furibundos que digan que no es más que *Oblivion* con pistolas y gigantescos escorpiones mutantes. Es inevitable que la naturaleza de ambos juegos suponga que hay una influencia considerable entre sus filosofías de diseño.

Howard sostiene: "*Fallout 1* fue un juego que nos encantó. Es más o menos un juego abierto. Es lo que intentamos hacer en nuestros juegos. Si comparas *Oblivion* con *Fallout*, las grandes cosas que puedes hacer (crear un personaje y entrar en el mundo y hacer lo que quieras), son lo mismo. No vamos a cambiar eso. Funciona. Pero cuando juegas *Fallout 3*, el sistema del personaje es cien por cien diferente al de *Oblivion:* cómo subes de nivel, cómo interactúan tus habilidades... son muy, muy distintos. El curso del juego no tiene que ver con el de *Oblivion*".

De hecho, la escala relativamente menor de *Fallout 3* conlleva que se perciba por fuerza muy distinto. Aunque no sea más lineal que *Oblivion*, su mundo es más pequeño, con menos gente, su descripción más focalizada y artesanal. Desde la perspectiva artística, esto supone que el terreno del mundo de juego no se genera mediante algoritmos, como explica Pely: "Todo se hace a mano. En todo el mundo no habrá ni un centímetro que no haya sido creado por un artista. Pero aunque *Fallout 3* sea mucho más denso que *Oblivion*, su mundo sigue siendo bastante grande y da el mismo trabajo que este último. Pero encuentro que todo ese trabajo es liberador porque podemos emplear mucho más tiempo en pulir cada detallito".

Este estrechamiento en el enfoque también permite atenuar muchos de los fallos de *Oblivion*. En un mundo tan inmenso como Cyrodiil era inevitable que parte de él pareciera soso, una crítica sobre todo en el caso de los personajes y los diálogos.





Megaton vuela por los aires y no deja más que un agujero con radiactividad que más vale evitar; debes dosificar con cuidado tu exposición a la radiación. Muchos manantiales estarán también contaminados.

Howard expone: "A menudo pienso que a la escala de nuestro material en *Elder Scrolls* le pasaba lo mismo. La gente compara nuestro contenido con algo que han visto en otro juego más pequeño y concentrado. Muchos de los problemas que te surgen cuando lidias con 1.000 o 2.000 personajes desaparecen en un juego más pequeño".

Mientras que las voces de toda la población de *Oblivion* corrían a cargo de un pequeño elenco de actores, *Fallout 3* utiliza de 30 a 40 actores para los pocos cientos de personajes que pueblan su mundo. Howard expone: "En realidad, no tenemos mucho diálogo genérico. En *Oblivion* escribes para mil personaje, así que cada línea resulta muy plana, no incluyes demasiada carga porque no sabes qué personaje va a decirlo. En *Fallout 3* prácticamente cada línea está escrita de forma específica para un personaje, así que puedes coger a un actor de voz y decirle: 'éste es tu personaje, ésta es su actitud y respondes de esta forma por esta razón'. Supone una diferencia abismal".

Los diálogos generados de forma aleatoria de *Oblivion* entre personajes no jugables (PNJ) fueron causa de algunas carcajadas cuando el resultado era conversaciones confusas y artificiales que no tenían que ver con el ataque demoníaco que estabas viendo. **Emil Pagliarulo,** responsable de la reconocida Hermandad Oscura de *Oblivion*, destaca cómo un número menor de personajes ha permitido una mayor personalización: "Hemos podido crear un diálogo entre personajes más creíble. Por ejemplo, el sheriff tiene un hijo, y si lo sigues cuando se va a casa y escuchas lo que habla con su hijo, el diálogo ha sido pensado para esa relación específica".

Es probable que la diferencia más significativa en la escala entre *Oblivion* y *Fallout 3* no esté en el tamaño del mundo o en el número de personajes, sino en el simple hecho de que el juego tiene un final. Howard asevera: "Si sigues la misión principal, va a llegar un momento en que estará bastante claro que termina el juego. Tal como lo estamos haciendo, necesita un final, y produce una sensación muy buena. Pero es un juego en el que puedes vagar por la tierra reseca y matar criaturas, y encontrar agujeros y edificios en los que entrar y subir de nivel y conseguir energía, e ir a las ciudades y hacer todas esas cosas. Pero, como no es posible captar todos los rasgos del personaje al jugar una vez, puedes volver a empezar: jugar durante 20 horas y luego probar con un personaje diferente; probablemente entre tanto habrás hecho algo de las misiones principales".

El equipo estima que el juego tendrá una duración media de 40 horas, la mitad de ellas para hacer la misión principal. Esta decisión de diseño tiene unas repercusiones tremendas y tal vez sea la razón principal para esperar con expectación el juego. *Fallout 3* pide rejugarlo, no sólo porque tu personaje tiene diferencias superficiales en sus capacidades, sino porque ofrece una miriada de elecciones que alteran significativamente la experiencia de juego cada vez. "Las experiencias de mucha gente con *Oblivion* son diferentes sólo en el orden en que hacen las cosas, no en su naturaleza", dice Howard. Pagliarulo coincide: "En *Oblivion* eres todo el mundo que te encuentras. Puedes hacer cualquier cosa en el mundo del juego. En *Fallout* todo esto es muy diferente porque depende de tus elecciones. Dependiendo de lo que hagas se te cierran algunos caminos, así que no puedes hacerlo todo de la forma en que sí podías en *Oblivion*".



EL JUEGO TENDRÁ UNA DURACIÓN DE 40 HORAS, LA MITAD DE ELLAS PARA HACER LA MISIÓN PRINCIPAL

"El sistema facial de *Oblivion* estaba recién desarrollado –recuerda Pely–. Ahora podemos ir mucho más lejos. *Fallout 3* está conducido por sus personajes, así que es importante que nos centremos en potenciar su realismo".



Que Bethesda se está adaptando de forma espectacular para la rejugabilidad se confirma con el hecho de que *Fallout 3* tendrá entre 9 y 12 finales diferentes, algunos de los cuales son la consecuencia de decisiones que hayas tomado bastante antes en el juego. Howard apunta: "Cuando hicimos la misión principal de *Elder Scrolls* sabíamos que podías seguir jugando. Había ciertas cosas que no podíamos hacer con los finales porque seguían acti-





"En *Oblivion* ensayábamos un montón de conceptos nuevos y de tecnología para consolas de nueva generación y PCs de alto rendimiento –señala Howard–. En este segundo intento sentimos que podemos avanzar mucho".



vas muchas cosas. Con *Fallout* queríamos que te lo pasaras genial con las consecuencias de tus actos. Cuando juegas a *Oblivion* no te pones a maldecir por una decisión que tomaste hace diez horas, pero con *Fallout* lo haces a cada hora.

Un ejemplo de decisión "de pasártelo genial" sería la detonación de toda una ciudad. Nada más salir del Refugio, tu personaje se tropieza con Megaton, un asentamiento apiñado en el cráter de un arma nuclear que no ha estallado; sus habitantes reverencian la bomba como un objeto sagrado. Es un lugar no menos importante que las ciudades de *Oblivion* y, sin embargo, si eliges aceptar la misión que te ofrece un oscuro personaje que te encuentras en uno de los bares puedes borrar todo el lugar de la faz del planeta, colocando un explosivo bajo la bomba y activándolo desde una distancia segura.

Los caminos ramificados de cualquier RPG (Role Playing Game) tienen siempre sus raíces en el sistema de creación del personaje. Y *Fallout 3* tiene uno que, aunque permanece fiel a la selección de rasgos de los juegos anteriores de la serie, debería ser más real. Durante la primera hora de juego se produce la creación de tu personaje, hecho que se integra en los primeros momentos de tu vida dentro de los confines cerrados del refugio 101, con flashes que van desde tu infancia a la vida adulta. Lo primero que haces como jugador es elegir tu apariencia, e inmediatamente después de tu problemático nacimiento, tu padre se quita la máscara para dejar ver que comparte muchas de tus características. Algo después te da un libro infantil titulado *¡Eres especial!* con el que equilibras tus siete atributos principales (siguiendo el sistema SPECIAL que ya conocen los aficionados a la serie) y después te someten al Test de Aptitud Ocupacional Generalizado, que define más tarde tu conjunto de habilidades.

Vuelven los rasgos, la pequeña selección de rarezas extremas que otorga a la creación de tu personaje mayor idiosincrasia. El equipo insinuó con insistencia que entre esas opciones se puede incluir la popular Bloody Mess, que garantiza que tus enemigos morirán del modo más espantoso posible. No hay duda de que Bethesda dispone de otros recursos igual de horripilantes, aunque Howard no da pistas sobre el significado de una pantalla de carga con las estadísticas sobre el número de cadáveres que el jugador se había comido.

Howard asegura: "La gente se olvida de que *Fallout* fue uno de los primeros juegos que conmocionó a la gente. fue como iluminar la violencia con las luces cortas. Y, confesémoslo, la violencia bien hecha tiene una gracia cojonuda".

Desde luego que este sentimiento queda patente en el arsenal de *Fallout 3* que tiene, entre otros horrores de tebeo, un lanzacohetes nucleares de bolsillo. "Una característica buenísima es que puedes hacer tus propias armas", dice Howard antes de explicar cómo puedes desmontar las armas que hay y recombinar sus partes para crear algo nuevo. Y muestra algunos ejemplos: un cañón antiaéreo que dispara rocas y demás basura inútil y una bomba de metralla hecha con explosivos y botellas rotas metidos a presión en una especie de tartera.

La otra cara de las armas modificables es que cada componente degenera, afectando a las estadísticas del arma: su alcance, fiabilidad y potencia de fuego cambian con el tiempo, y son tus propias habilidades las que determinan la estabilidad de tu puntería y el control del arma. Esto hace del combate un proceso más considerado que en la mayoría de shooters en primera persona, complementado con la ingeniosa introducción de una función opcional, conocida como VATS, que permite al jugador conmutar entre el tiroteo visceral y una táctica por turnos.

Ese sistema de combate táctico ofrece un cambio fundamental del estilo de juego con el que nos familiarizamos en *Oblivion*, y subraya el hecho de que Bethesda está haciendo ante todo un juego *Fallout*, no un *Elder Scrolls* de ciencia-ficción. Pese a su encanto, lo que deja claro que Bethesda y *Fallout* se merecen lo mejor es que su uso depende de la decisión del jugador. Es esto, en la misma medida que el Vault Boy o el desierto post-apocalíptico, lo que define *Fallout*, y la experiencia de Bethesda con *Oblivion* sugiere que el equipo ofrecerá un juego tan rico en cuanto a imaginación y posibilidad de elección como desolado es su paisaje.

EN EL NIVEL



Una queja frecuente sobre *Oblivion* era que las capacidades de tus enemigos iban aumentando a la vez que las tuyas, creando situaciones extrañas en las que simples bandidos iban equipados con el armamento más mágico.

Howard explica: "Nuestro lema en *Fallout* es: 'Una criatura es una criatura'. Va a tener la misma vida cuando estés en el nivel uno que cuando estés en el 20. Hay unas cuantas áreas en las que te ves bloqueado, y esas zonas equilibran un tanto tu nivel: debes ser capaz de sobrevivir y no tener que recurrir a un juego guardado anterior".

Una vez que un área se ha ajustado a tu nivel, sin embargo, permanece igual. "Si te vas y vuelves cuando tengas un nivel más alto podrás machacarlos –Bromea Howard–. Queda todavía un elemento de ajuste del nivel, pero nunca hemos estado en la misma escala que con *Oblivion*".

SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO

8,85 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA

FIRMA DEL TITULAR

ED-01018

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

* Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
* Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
* Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de **Edge**: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez

Los más jugados

Hotel Dusk: Room 215



La historia y los visuales son suficiente para que sigas una mecánica muy poco estelar, aunque es normal que nos intrigue sobre lo que nos ofrecerá la segunda parte.
DS, NINTENDO

Tetris DS



Este tiempo de redescubrimiento ha propiciado una nueva obsesión consumetiempo y eliminabloques que está proporcionando grandes subidones a la par que calambres.
DS, NINTENDO

Zelda: The Wind Waker



Recientes pruebas de unos cuantos títulos de Zelda muestran que The Wind Waker sobresale entre ellos gracias a su belleza y tranquilidad.
GAMECUBE, NINTENDO

¿Pagamos un precio justo?

Preguntas que plantean los juegos descargables



La longevidad (y, por lo tanto, el valor) de *Warhawk* tienen menos que ver con la relativa penuria de su número de niveles que con su diseño y el equilibrio de la dinámica del modo multijugador.

Descargarse el *Warhawk* costará alrededor de 30 euros. Comprarse el juego en su caja (con los cascos Bluetooth incluidos), unos 60. En las reviews de este mes hemos notado que la decisión de Sony de hacer descargable un juego de la importancia de *Warhawk* es otro indicativo de que el soporte físico está en decadencia. Y como un mero juego multijugador con tan sólo cinco niveles, el precio de 30 euros parece más atractivo. Este mes también hemos echado un vistazo al *Space Giraffe*, cuya descarga cuesta 7 €. Como shooter abstracto muy especializado, puede que no le guste a todo el mundo, pero a 7 €, ¿quién puede sentirse estafado? Por otro lado, el mes pasado dijimos que parecía que *Calling All Cars* estaba utilizando su bajo precio (7 euros) para justificar su falta de contenido.

La nueva y extensa gama de precios de los videojuegos hace más difícil hacer una review sobre la base de si merece la pena o no comprarlo. Si *BioShock* se lanzase a 7 euros, ¿podríamos llamarlo un paquete mejor? Si *Shadowrun* fuera un juego descargable más barato al estilo *Warhawk*, ¿podría haber llegado más lejos? Si un propietario de PS3 no puede, por cualquier razón, descargarse el *Warhawk*, ¿se les debería también persuadir de que no se lo compre en una tienda?

Para mucha gente el medio físico es muy importante. Puede dar una gran sensación de propiedad; el ritual de ir a la tienda o la llamada del mensajero a la entrada pueden ser una parte muy especial del proceso de encuentro con un juego por vez primera, y abrir la caja y meter el disco en la bandeja de la consola pueden ser muy importantes. Pero el valor universal que estas cosas tengan es algo imposible de distinguir.

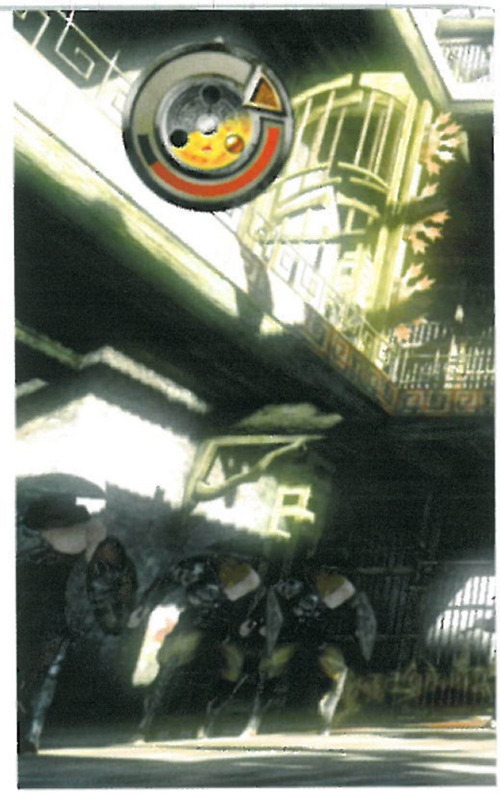
No es probable que los juegos físicos vayan a desaparecer de la noche a la mañana, al menos no porque los desarrolladores estén empezando a dar la lata con la capacidad de los DVDs, son tantos los requisitos que precisan los juegos actuales que no es posible ofrecer tanta capacidad online.

Pero para todos aquellos juegos más pequeños, casi no hay razón comercial que restrinja la venta en las tiendas. Y, aunque eso pueda hacer nuestro trabajo más difícil, sí que hace más variado el panorama de los videojuegos, además de mejor valorado que nunca.



HEAVENLY SWORD

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 59,99 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: NINJA THEORY





Muchos escenarios tienen una coherencia que va incluso más allá de resultar atractiva; en esta sección verás varias estatuas, cada una con una postura diferente.





La *Heavenly Sword* cambia su apariencia según qué modo adoptes; a distancia; sus dos hojas se unen con una cadena; en el potente, las dos forman una espada a dos manos.



Heavenly Sword es un juego sobre el que recae el peso de ser el referente para la PlayStation 3 y su importancia ha aumentado a la vez que la vorágine que rodea a la plataforma. No es tan bueno como para ser a la vez un buen juego y un título insignia de la PS3: todavía faltan meses para que salgan *Killzone 2, Little Big Planet* y *MGS4,* por lo que debe demostrar la capacidad de la consola de Sony, pero, sobre todo, tiene que ser un vendeconsolas.

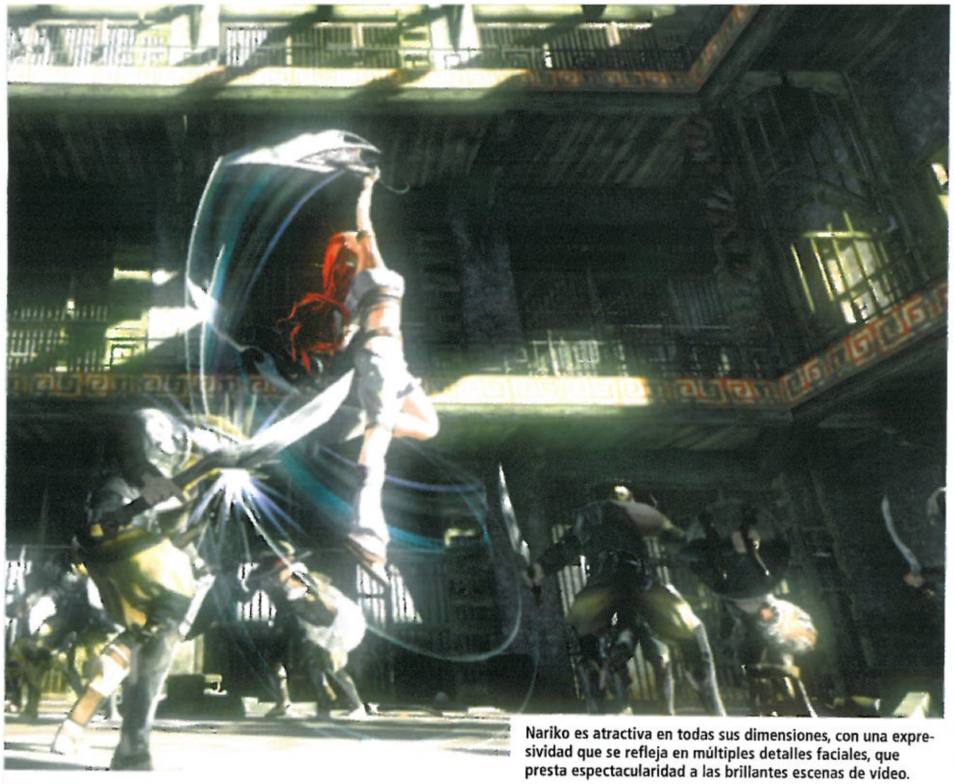
El juego es impresionante visualmente, con niveles que quitan el aliento; pero son sus personajes, que superan a los de *Gears of War,* los que suponen un nuevo paso adelante. Al mismo tiempo, hay algunas decisiones chirriantes, como el famoso pelo de Nariko, incongruentemente irreal visto junto al modelado impecable de su cara. Puede haber sido una decisión de diseño en virtud de la vistosidad, pero no se justifica su implementación, que llega a ser rara. Muchos otros protagonistas, como el padre de Nariko o el Rey Bohan, son una clase magistral de desarrollo de personajes de videojuego.

La narración no es una simple excusa. Existe una muy buena historia apoyada en una interpretación de voces excelente, incluso en la versión española. Ninja Theory ha creado enemigos extraños y grotescos, dotando a Nariko de la capacidad de responder a sus provocaciones en los enfrentamientos contra los jefes finales. Estos diálogos no son particularmente profundos, pero es fácil ver cómo estos intercambios viperinos acaban acuñando algunas frases que perfectamente podrían ser de culto.

El núcleo del juego, el combate, hace gala de un sistema que funciona muy bien y que en varios aspectos es superior al que mostraron sus fuentes de inspiración, gracias a la habilidad de cambiar rápidamente entre combate potente, rápido y a distancia, que implican diferentes técnicas y efectos en tus enemigos. Gracias a la fluida incorporación del bloqueo, movimientos para esquivar y contraataques, el juego es en ocasiones, una sublime experiencia del género de acción.

Aunque incluso en el Modo Infierno –que se desbloquea tras completar el juego en la dificultad normal– los enemigos aportan pocos retos, y cuando se dominan las técnicas básicas, los combos y ataques especiales fluyen con la elegancia de un vals. En ese punto de la debilidad de los enemigos es claramente inferior a otros como *Ninja Gaiden,* aunque *Heavenly Sword* se centra en el espectáculo más que en el desafío. Pero cuando un juego se puede completar fácilmente en su nivel más duro empleando sólo un puñado de las técnicas disponibles, hay que empezar a pensar en algunas omisiones en su fórmula.

Pero, dejando esto de lado, el talón de Aquiles de *Heaveny Sword* es su excesiva obsesión por los ataques con proyectiles. Durante estas secuencias tienes que disparar





Uno de los puntos fuertes de *Heavenly Sword* son los enfrentamientos con los jefes finales, pero ninguno aporta una dificultad a la altura de la vieja escuela.



Nariko es atractiva en todas sus dimensiones, con una expresividad que se refleja en múltiples detalles faciales, que presta espectacularidad a las brillantes escenas de vídeo.

flechas a los enemigos que van hacia ti, o esquivar las suyas y contraatacar con tu ballesta, momento en el que tomas control del proyectil, guiándolo hacia su destino, sorteando obstáculos y llamas, en unos momentos con reminiscencias de la película *Robin Hood: Príncipe de los Ladrones.* Es un concepto original la primera vez que lo haces, pero cuando has lanzado veinte flechas, balas de cañón o cohetes comienza a ser tedioso. Demasiada repetición de una idea que casi amarga el resto de la experiencia.

Eso no expresa la calidad de algunos toques de diseño de *Heavenly Sword,* con una Nariko exultante. Hay una sección en los últimos niveles en la que, después de una serie de duros enfrentamientos, llegas a un





Aparecen un puñado de puzzles en toda la aventura, pero son poco más que presionar el botón X para accionar una manivela o lanzar discos contra gongs para abrir una puerta.

Una marabunta de enemigos avanza hacia ti y todo acaba en un festival de cuerpos yacentes por ambas partes. Es un encuentro sensacional

puente con unas vistas envidiables donde la cámara bascula hasta ofrecer una perspectiva lateral. En ese momento una marabunta de enemigos avanza hacia ti, y todo acaba en un festival de cuerpos yacentes por ambas partes. Es un encuentro sensacional desde el punto de vista estético e inmensamente gratificante de jugar. Estos pequeños momentos brillan más que otras secciones más ambiciosas, como las batallas en las que Nariko tiene que enfrentarse sola a un ejército entero. Estos episodios tan cinematográficos se han implementado con poca calidad: después de tres minutos destrozando a escala masiva te pasas unos diez minutos a pie, y más de 20 disparando un cañón. Y estas batallas a cañonazos, que funcionan exactamente igual que las secciones de las flechas, se prolongan demasiado, no por la dificultad, si no por la repetición del proceso mientras intentas destruir las máquinas de guerra enemigas antes de que una barra de energía o –peor aún– un cronómetro llegue a cero, pero ninguno transmite sensación de perentoriedad. Al menos, es agradable ver el campo de batalla, y el jefe final ofrece un momento cumbre, superando a la mayoría de los juegos y proporcionando un desenlace satisfactorio.

Pero esos momentos son bien escasos, y la excepción, más que la regla. Sí, *Heavenly Sword* es un gran espectáculo, pero no llega a la calidad de los juegos en los que se ha fijado. Merece la pena experimentarlo por la maestría puesta en su apartado visual, excelentes escenas de vídeo y un par de momentos clave muy inspirados, pero cualquiera de los dos *God of War* de la generación anterior tiene mucha más pegada. **[6]**







Algunos fondos panorámicos son preciosistas, y el juego está lleno de primeros planos de Nariko que muestran espectaculares puntos de vista en los momentos justos.

Moviendo el Sixaxis



El sensor de movimiento del mando de PlayStation 3 se incorpora a la jugabilidad de *Heavenly Sword,* pero no con el tino de encajar con el aspecto visual. Un movimiento clave para Nariko, recuperarse en el aire, está sincronizado con levantar el pad hacia arriba; puede sonar bien, pero llega a ser irritante en batallas prolongadas. El efecto para corregir la trayectoria de balas, flechas y demás proyectiles se asienta en el mismo sensor, y es esencial para ajustar la puntería sobre los arqueros o las catapultas, y funciona bien en estas situaciones. Pero cuando recoges un objeto en combate e intentas lanzarlo, frustra lo complicado que resulta alcanzar el blanco. Son innovaciones respetuosas, pero no intuitivas, con lo que falla la implementación.



Varios de los ciudadanos de Rapture tienen trágicas historias que contar y que descubrirás en tu viaje. Algunas almas desafortunadas sufren verdaderamente finales crueles.



BIOSHOCK

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC **PRECIO:** 64,95 € (360), 49.95 € (PC) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** TAKE 2 ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** 2K GAMES **ESTUDIO:** IRRATIONAL







La escala de las primeras secciones y la publicidad y anuncios que decoran los alrededores hacen que el mundo parezca enteramente auténtico.

B*ioShock* es una de las experiencias más destacadas del año, pero no sin reservas. Es a la vez delicia y decepción, uniendo ambición y conservadurismo, un éxito completo en muchos sentidos y un fallo doloroso en otros. Arranca de forma excepcional: te ves sentado en un avión a punto de despegar, y, tras un pestañeo, acabas como un náufrago en medio del Atlántico rodeado por llamas, enseres y restos de fuselaje. Después de abrirte camino hacia un faro cercano, entras en un batiscafo y desciendes a un lugar todavía desconocido, combinación de neones, la fascinación de lo desconocido y una ambición utópica.

La primera hora de *BioShock* es más de estilo cinematográfico con toques jugables, algo que capta toda la atención instantáneamente. Avanzas por la espalda de enemigos, cuerpos mutados sin vida; escuchas palabras sin sentido u ojeas diarios que dan pistas sobre una historia más amplia. Descubrirás cómo usar un plásmido, y se te presentarán los Big Daddies y las Little Sisters. La escala de la producción, y de la misma Rapture, parece no tener límite. De hecho, si el análisis de *BioShock* se basase únicamente en estas dos horas, sería el juego del año. Contiene varios momentos auténticamente divinos, particularmente un prolongado encuentro con un artista enloquecido, pero estos destellos están rodeados por momentos de mediocridad. El problema de *BioShock* es que no puede mantener el nivel después de su excepcional apertura excepto en brillantes momentos puntuales. Entre ellos existe un relleno de convenciones obsoletas.

La sospecha de que *BioShock* es un FPS poco inspirado con una presentación inspiradísima toma fuerza. Aunque los escenarios son distintivos, su ausencia de variedad resulta llamativa. La gente que una vez vivió en Rapture era, aparentemente, de sólo cinco tipos, y aprendes rápidamente los patrones de ataque para derrotarlos. Los diferentes dispositivos de seguridad se manejan de la misma forma desde el primero al último. Incluso los Big Daddies demuestran ser pasmosamente fáciles de tumbar, con una combinación de plásmido y lanzacohetes. Hasta *Doom* tenía más variedad de bestiario. Y peor, la pareja formada por Little Sisters y Big Daddies no interactúa con el mundo que les rodea de una forma totalmente creíble.

Serás testigo de enfrentamientos con Splicers demasiado encasillados, aunque algunas animaciones muy logradas, pero si, por ejemplo, acabas con un Big Daddy y dejas a la Little Sister al lado de su protector muerto y rodeados por Splicers, éstos no harán nada por arrebatar el Adam que la niña guarda. De hecho, la rutina de movimientos de éstos los llevará hasta la posición de la criatura, pero ni la mirarán. Se incumple la promesa de interactuar con un vasto mundo en el que habitan criaturas con sus propias motivaciones.

El problema de *BioShock* es que no puede mantener el nivel después de su excepcional apertura excepto en momentos puntuales

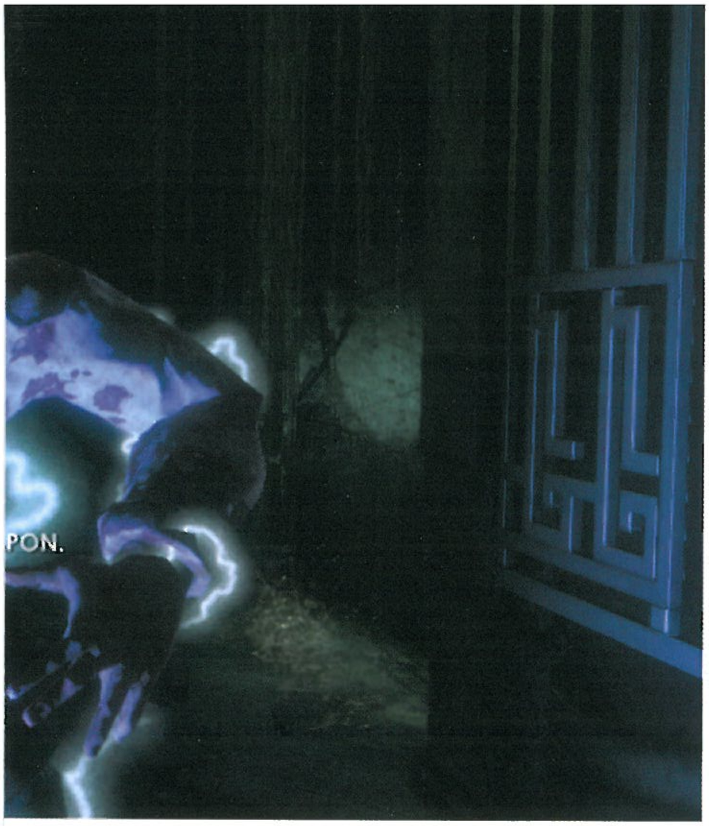


Las Little Sisters recogen Adam de los cadáveres con una jeringa característica y unos efectos que ponen la piel de gallina; es una pena que usen todas el mismo modelado.





De hecho, *BioShock* ofrece poco realmente nuevo en el área que intenta abarcar, y el tan publicitado dilema de qué hacer con las Little Sisters es un fallo incorregible. Los videojuegos no pueden ofrecer elecciones morales, pero sí pueden crear un contexto moral para sustentar tus acciones en ellos. Y *BioShock* no lo hace, primero porque rápidamente queda claro que existe una opción "correcta" que debes elegir y que resulta fácilmente identificable, pero además, si completas el juego por segunda vez, los efectos de tus acciones previas son invisibles, e incluso en zonas en las que se supone que





Si incendias a los enemigos, algunos correrán como locos buscando agua –para que los electrocutes–, pero otros se tirarán al suelo y rodarán para apagar el fuego.









debería haber un impacto visual obvio. Y lo peor de todo, el resultado inmediato de tus elecciones acaba siendo siempre un baño de sangre verde.

Contra estas decepciones, la historia de *BioShock* está bien conseguida y Rapture es un mundo remarcable en el que sumergirse. Hay contradicciones –por ejemplo, ¿por qué la moneda de curso en Rapture, un enclave autosuficiente libre de cualquier influencia externa, tiene que ser el dólar?–, pero la atmósfera rodeada de agua, claustrofóbicos pasillos y la estética de "belleza destruida" acaban fagocitando cualquier detalle irritante. Parte de esta atmósfera tan conseguida deriva del doblaje, a un nivel muy alto, por encima de la media actual, incluso en la versión en español y casi sin excepción para todas y cada una de sus líneas de diálogo, subiendo el listón para futuros títulos. Por desgracia, *BioShock* va cuesta abajo después de su momento clave en el guión, y resulta doloroso porque la específica historia te lleva a creer que Irrational ya estaba advertida de la naturaleza de la experiencia que estaba creando, y que supone una de las piezas maestras de la industria del videojuego. Pero lo que queda del juego actúa exactamente de la misma forma que los malos momentos anteriores, y ese momento epifánico acaba en una autoparodia.

Y esto es una nota bastante amarga para despedir el juego, porque *BioShock* ofrece toneladas de calidad más allá de los problemas que existen en él. Pero es un título en el que el condicional está muy presente. Si las mecánicas alcanzasen el nivel de la atmósfera... Si Rapture fuera menos lineal... Si *BioShock* fuera la experiencia deslumbrante que ofrece en sus mejores momentos. **[8]**

¿Quién es John Galt?



Andrew Ryan, el arquitecto y fundador de Rapture, es una creación en sí mismo. Un acento, un bigote y un traje retratados desde la personalidad paralela de Howard Hughes. Será la primera voz humana que escuches en el juego y una figura recurrente en tu paso por Rapture. La primera impresión es pensar que es un teórico brillante, combinando influencias de Orwell a Ayn Rand –nótense las iniciales– que se funden en el universo que experimentas. Y más interesante, en el momento en que te lo encuentras existen algunas ligeras indicaciones de que Ryan ha dado un giro en su política y aceptado "la sanción de la víctima", un concepto mostrado por la pensadora rusa en su novela. La rebelión de Atlas, donde el bueno acepta que tiene que sufrir por mantener sus propios principios, en este caso uno muy extremo. ¿Es esto algo inconsistente con la personalidad de su propio personaje? ¿Eres tú quien ha provocado este cambio? ¿Estamos leyendo mucho sobre sus influencias? Es algo intrínseco a *BioShock* presentar estas complejas facetas psicológicas, pero en este contexto, y con el envidiable doblaje, la terrible sincronización labial es imperdonable.

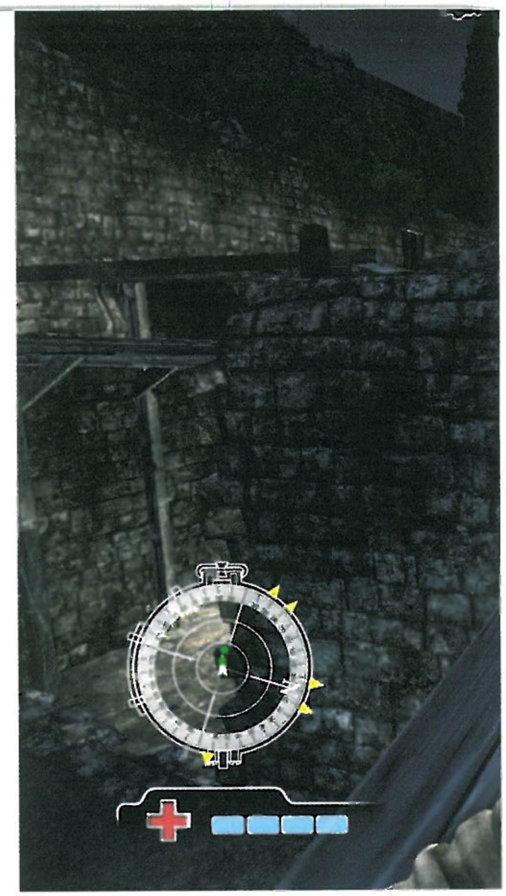


Perseguir a las Little Sisters enfurece a los Big Daddies, aunque no te atacarán a no ser que tú lo hagas primero. Son una presencia melancólica en la ciudad corrompida.



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

PLATAFORMA: PC (VERSIÓN ANALIZADA), 360, PS3 PRECIO: 49,95 € (PC), 69,95 € (PS3, 360) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA





Es bastante frecuente, y triste, que una franquicia conocida que está estancada, sólo dé un paso adelante cuando la competencia aprieta. Según esto, en el género de los FPS militares, el número de futuros títulos que apuntan al público de *Medal of Honor* comienza a ser preocupantemente nutrido para éste. Por ello, la serie ha intentado algo diferente con *Airborne*. El juego tiene en su característica más llamativa los saltos en paracaídas, tomando el papel de un soldado de la 82ª División Aerotransportada. Una idea curiosa e inicialmente preocupante. Todo empieza con el jugador en el aire, controlando el descenso, permitiéndote aterrizar en cualquier techo o en terreno lo suficientemente despejado.

Esto resquebraja la estructura lineal sobre la que los *Medal of Honor* –sin mencionar a tantos otros juegos de acción en primera persona– descansaban en el pasado, y en lugar de discurrir sobre raíles claramente identificables, se te lanza a un campo de batalla con cantidad de batallones enemigos y un puñado de tropas americanas. Es gracioso ver cómo la historia se repite una y otra vez, pero igualmente esos jugadores que quieren lanzarse a las garras de la muerte y a aquellos que prefieren apostarse y diezmar a los enemigos con un sigiloso rifle de francotirador.

Los niveles de *Airborne* tienen una forma radial, con zonas rectas que salen de una zona central y circular. Por esto, una vez que te has abierto camino al extremo de la zona para cumplir uno de tus objetivos, el juego acaba siendo un poco más familiar, y la libertad en el diseño de niveles se cambia por algo más directo y sobrio. *Airborne* mantiene la acción directa bien implementada que la

En *Airborne* tienen sitio igualmente esos jugadores que quieren lanzarse a la muerte y los que prefieren usar un rifle de francotirador





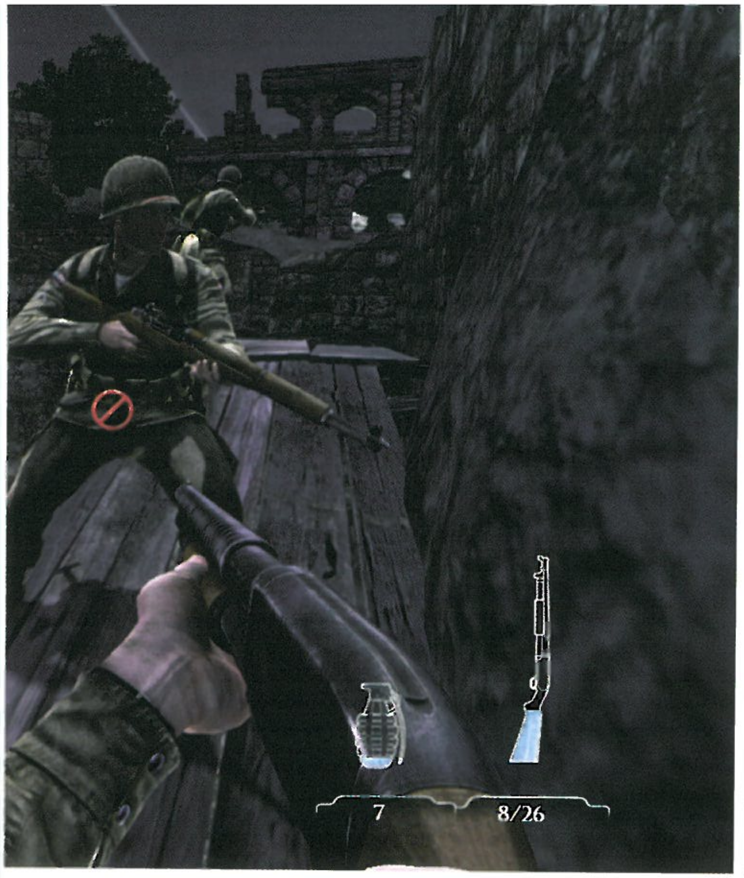
A pesar del extenso uso del *motion capture*, las escenas de vídeo no logran conjurar la emoción suficiente como para que las recuerdes especialmente.



es un experimento que tiene éxito. Los enemigos aparecen y buscan cobertura de acuerdo a la posición aleatoria de las tropas aliadas que te acompañan, del lugar donde decidas aterrizar y dependiendo de hacia dónde te dirijas cuando te desprendes del paracaídas. Así que los niveles pierden ese falso drama que tenían al basarse en un guión, pero lo cambian por algo que resulta mucho más interesante.

Sientes que todo lo que ocurre en las zonas de aterrizaje de *Airborne*, desde aparatosas muertes a la presencia de héroes al estilo GI Joe, sucede por tu intervención, no por un trozo de guión. Pero, una vez te acomodas a tu nueva libertad, sigues sin tomar conciencia del ritmo exacto que transmite la acción que tienes enfrente. Y es que, de forma elogiable, en *Airborne* tienen sitio serie *MOH* ha mostrado en el pasado, pero lo más llamativo son las zonas de aterrizaje, que buscarás una y otra vez durante la maniobra. Estos campos de batalla tan abiertos tienen un gran valor rejugable y se expanden con una selección de extras desbloqueables. Según progresas en *Airborne*, obtienes nuevas armas que puedes llevarte a niveles anteriores, y puedes subirlas de nivel hasta tres veces usándolas. Hacer crecer el arsenal te anima a volver atrás e intentar obtener más estrellas, y maximizar el potencial de tu arsenal. Resulta divertido y estar a punto de alcanzar una medalla y no conseguirlo es un reto suficiente para intentarlo otra vez.

Los puntos que se suman al aterrizar correctamente en las diferentes zonas de aterrizaje de *Airborne* son una forma de hacer los niveles interesantes la segunda o







Se agradece el efectivo *motion blur* y una iluminación HDR bien situada, aunque más digna de ver es la artillería enemiga dibujando líneas en el cielo por la noche.







Aunque *Airborne* entretiene a los jugadores disfrutando con su faceta de francotirador, el sigilo es un área prohibida por la vista de águila que demuestran los enemigos.

tercera vez que los juegas. Existen cinco localizaciones en cada mapa que son lugares excelentes para aterrizar, como las ruinas de una torre o la parte trasera de una fortaleza enemiga. Es entretenido obtener todos los puntos, pero no son un aliciente perfeccionista porque penalizan con la muerte.

Pero al final es lo pulido de la producción y la ausencia de límites lo que hace que el juego merezca la pena. En un juego basado en disparar a soldados enemigos no hay muchas formas de innovar o sorprender, pero en *Airborne,* EA ha producido un título inteligente, emocionante y una experiencia sólida como una roca. **[7]**



Ocasionalmente puedes acabar encontrando un punto donde se generan los enemigos, pero el juego misteriosamente los acaba desplazando lejos de ti. Esto está hecho para preparar la llegada inesperada de refuerzos aliados, que descienden majestuosamente desde los cielos.

Alas recortadas



El sistema de experiencia en las armas que aporta *Airborne* incluye un potente abanico de recompensas. Con las devastadoras granadas Gammon al máximo nivel acabas siendo una unidad de artillería andante, y una recortada o un SMG subidos de nivel hacen que limpiar las casas de los primeros niveles sea coser y cantar. La mejor y peor a la vez de todo el arsenal es la BAR, la ametralladora de *Airborne,* con la que diezmarás a montones de enemigos. De vez en cuando surge una desagradable sensación que no logras quitarte de encima de que estás jugando a un multijugador con bots muy fáciles, pero la excusa de utilizar contra ellos las armas potenciadas al máximo es un placer que merece la pena.

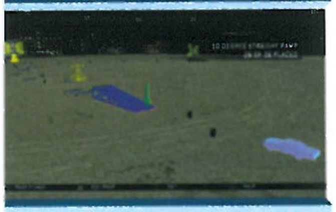




STUNTMAN: IGNITION

PLATAFORMA: 360, PS2, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 65,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: THQ ESPAÑA PRODUCCIÓN: THQ
ESTUDIO: PARADIGM

Construye, salta



Mientras que los modos multijugador son un poco irregulares, *Ignition* suplementa su campaña individual con algunos divertimentos decentes. El constructor, te permite, tal y como indica su nombre, construir tus propios circuitos. Existen otros dos modos interesantes, un área de estilo libre y un modo desafío, que recuerdan ligeramente a *The Incredible Machine*, donde se te dan unos ítems para construir un circuito alrededor de un número de acciones de especialista.

El mundo del espectáculo es muy duro. Si hay alguna verdad universal sobre el éxito en Hollywood, es que requiere una tesón y perseverancia férreos para encarar una serie de demandas auténticamente irracionales, condiciones laborales insufribles y toda la adversidad que sin duda aparece. Y así llega *Stuntman: Ignition,* un juego que te pone en el asiento de un conductor especialista ante una serie de desafíos cinematográficos que debe cumplir y ante los que es inevitable escuchar aquello de "¡corten!" y volver a empezar.

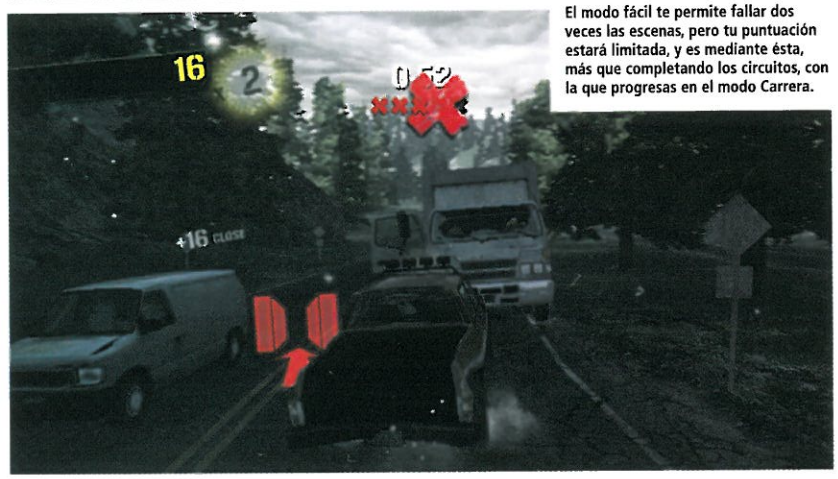
Los circuitos se corren, como en un juego de rally, por puntos de control; unas flechas verdes marcan tu ruta a través del decorado de la película, excepto en los niveles avanzados, donde comienzan a aparecer bruscamente las advertencias sobre dónde girar –algo a lo que los jugadores de *Dirt* están acostumbrados–. Pero la propuesta de *Ignition* es más complicada: conducir entre los coches de policía con un Monster Truck, saltar por encima de un torrente de lava, chocar contra el agua o destrozar un remolque que transporta un misil SCUD por la carretera.

No hay duda alguna en que es un concepto atractivo: aunando conducción y desafíos se logra recrear un equilibrio entre carreras y acción. Paradigm ha ido más allá, construyendo un nutrido mundo alrededor de este núcleo. Las propias películas y sus directores son peculiares parodias de estereotipos de la industria, y sus descripciones a través de voces añaden un punto más al atractivo del título, sin olvidar que éste es, en esencia, un juego de conducción en el que la historia es prescindible. La jugabilidad de *Ignition* nunca termina de cumplir lo que promete. Los circuitos rara vez se convierten en algo realmente cinemático, y todo su potencial se pone en peligro por un irracional y poco benevolente sistema de puntuación.

Los juegos que se muestran tan inflexibles pocas veces son divertidos, ya que el reto real lo supone sobreponerse a las imperfecciones del diseño. Las diferentes acciones que debe realizar el especialista se indican con marcadores, pero generalmente apuntan demasiado tarde como para dejarte tiempo de reacción. La amplitud y apariencia de las pistas implica cierto grado de libertad, pero resulta engañosa; para ejecutar cada acción debes ceñirte a una estricta e inicialmente desconocida línea de carrera. Falla sólo un puñado de acciones y tendrás que empezar de nuevo, una y otra vez.

Ignition no tiene la más mínima y remota intención de que los circuitos se puedan completar la primera vez que los juegas. De forma demasiado frecuente acabas desconcertado porque tu giro aéreo de 180º no ha logrado satisfacer el criterio de la CPU, impidiéndote pasar al reto siguiente. Este errático criterio de puntuación pocas veces da a *Ignition* la oportunidad de fluir de forma que haga justicia a la propuesta de recrear los entresijos del cine.

Stuntman tiene un gran potencial, pero acaba lastrado por una draconiana estructura que no comprende aquello que convierte a un juego en atractivo, y resulta demasiado plano como para hacer una pirueta. **[6]**



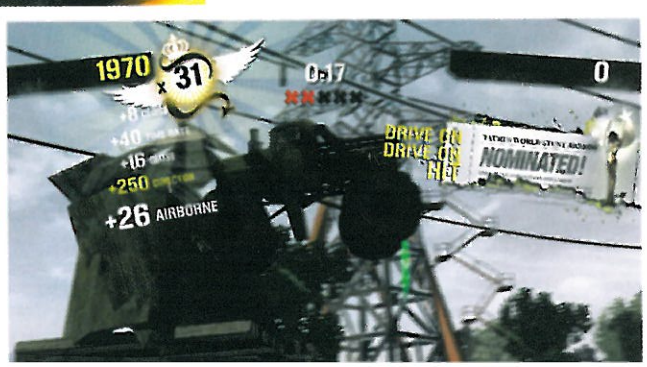
El modo fácil te permite fallar dos veces las escenas, pero tu puntuación estará limitada, y es mediante ésta, más que completando los circuitos, con la que progresas en el modo Carrera.



Completar un nivel de forma espectacular no significa que la escena funcione en la película. Es una pena que las repeticiones no se editen con un toque cinematográfico.



El modelo de conducción es impreciso, con una física bastante particular. Pero puedes poner tu coche a dos ruedas con una naturalidad pasmosa.





Uno de los mejores efectos gráficos es el de aceleración alrededor de la zona de la pantalla donde está tu nave. El efecto blur sobre los entornos tan brillantes queda particularmente bien, y además, oculta algunos fallos.





FATAL INERTIA

PLATAFORMA: 360, (VERSIÓN ANALIZADA) PS3 PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY
PRODUCCIÓN: KOEI ESTUDIO: KOEI CANADA

F*atal Inertia* puede parecer como el matrimonio perfecto unido en el mismísimo cielo: la estética y diseño de *WipEout* aplicada al divertido combate de *Mario Kart*. Sus coches futuristas se desplazan vertiginosamente por las pistas de una manera que irritaría a los puristas devotos del primero, y se atacan los unos a los otros con unas armas tan ingeniosas que harán las delicias de los jugadores del segundo. Pero ¿consigue funcionar la fusión?

Fatal Inertia prometía mucho en las primeras imágenes que se mostraron, que se decía eran escenas ingame, pero ha terminado consolidándose como un título de velocidad futurista decente, pero muy predecible. El núcleo básico del juego es el modo Carrera, durante el cual puedes fichar por patrocinadores y ganar dinero para mejorar tu vehículo, mientras poco a poco vas progresando en el abundante catálogo de circuitos que se ofrecen. La cantidad viene a expensas de la poca variedad, ya que se repiten temáticas y ambientaciones unas cinco o seis veces en diferentes circuitos, aunque no es un problema mayor ya que, al ritmo rápido al que se circula por los niveles, desmembrar y repetir partes puede ser común. Pero las pistas están frustrantemente llenas de lugares en los que tu nave puede atascarse, mientras la cámara se comportaerráticamente, durante más del tiempo necesario como para que te adelanten el resto de pilotos y la carrera acabe arruinada.

Y correr no es tan sencillo: existen diferentes modos que requieren que se modifique la táctica, desde la clásica carrera de combate a lo "Magnet Madness", donde cada piloto tiene una cantidad de munición del arma más repetida del juego. Otras armas incluyen una cuerda elástica que puede unir a dos naves, un cohete con un turbo al estilo de la vieja escuela, y un escudo. Cada uno de éstos tiene dos usos; por ejemplo, el cohete te permite abrirte paso entre un pelotón de naves y también puedes colocárselo a un rival y que este salga propulsado hacia el lado opuesto.

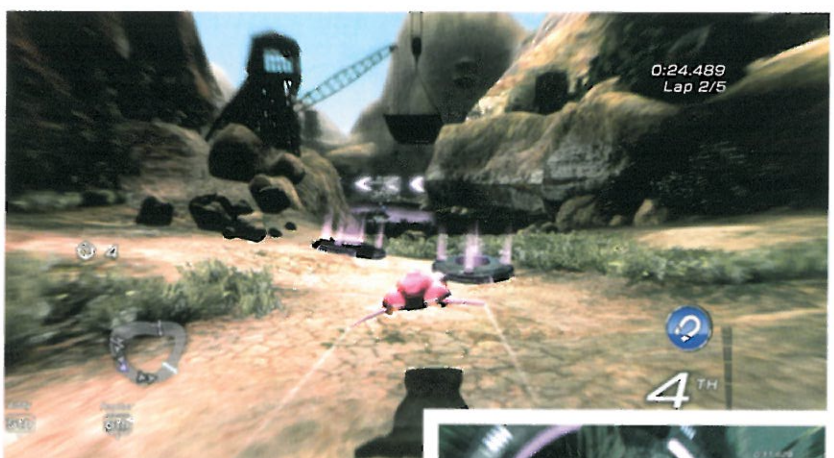
Y sí, puedes hacer que la otra nave salga despedida hacia atrás o que impacte contra un muro, y además, es tremendamente divertido. Pero más allá de estos valiosos momentos de anarquía se encuentran los fallos en el diseño de pistas, confusas y mal señalizadas. Esto es fruto de la libertad de elegir entre rutas ligeramente diferentes, pero no hay excusa para tal confusión y en la insistencia que se pone en unos checkpoints demasiado pequeños. Y pierde unos pocos metros en la aproximación al checkpoint y verás que dominar tu nave es casi imposible.

Al final, *Fatal Inertia* no consigue ofrecer suficiente para contestar a la pregunta de si su propósito es reescribir el género o refinarlo. Es un juego divertido, y se aprecia la inspiración en las armas cuando se consigue hacer que conecten como fueron concebidas, además debería tener una vida media bastante amplia por su online, pero su fusión de inspiraciones puede resultar fortuita. No es un matrimonio que vaya a terminar en divorcio, pero te sorprenderá si acabas jugándolo lo suficiente. **[6]**





Las naves cuentan con un amplio catálogo de skins y cambian su apariencia significativamente tras añadirles mejoras. Mola una pequeña barra luminosa de color rojo al estilo *El Coche Fantástico*.



En las zonas púrpura es donde recoges los power-ups, y su reparto es bastante generoso en la mayoría de las pistas, por lo que rara vez te quedarás sin armas con las que atacar.



¡Magnetízate!



Los power-ups y su utilidad se han entendido perfectamente y son una delicia cuando funcionan de la forma correcta. El más básico es el imán, un pequeño dispositivo que se lanza y se adhiere a una nave rival. No hace nada espectacular, pero provoca que la pieza a la que se pega funcione peor, haciendo la conducción un poco más dura, aunque se neutraliza al utilizar un turbo. Está diseñado para utilizarlo en el momento justo; ese en el que el piloto se desorienta una fracción de segundo antes de una curva peligrosa y haga que se estrelle. Pero cuando acaban pegados en un ala cuatro o cinco imanes son mortales: la física cambia completamente y puede ser inevitable corregir la trayectoria de la nave directa a salirse del circuito.



Conducir competitivamente en *MotoGP '07* conlleva esfuerzo. Los novatos pueden encontrar la experiencia frustrante, pero la perseverancia acabará destapando una experiencia altamente reconfortante.



MOTOGP '07

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: THQ ESPAÑA
PRODUCCIÓN: THQ ESTUDIO: CLIMAX

Motos online



La compatibilidad con el Live, una parte potente de los *MotoGP* de Climax desde los primeros días de la franquicia, vuelve este año en una forma bien revisada. Junto a las carreras para 16 jugadores y las variantes Extreme –que, dependiendo de los oponentes, puede proporcionar carreras del más alto calibre– existe la opción para entrar en diversos torneos y eventos, además de apostar. Pero no todo es juego serio. La cara más divertida de *MotoGP* muestra eventos tan relajados como los modos Tag y Stunt, en una inclusión ciertamente refrescante.

El problema de lanzar una nueva versión de una franquicia cada año es que no tienes un año entero para producirla. Una vez terminas con la pre-producción, empiezan los testeos de calidad, certificación, duplicación y distribución y todo a costa de un tiempo que debería invertirse en aspectos de la creación del título. Puedes darte por afortunado si cuentas con un plazo de desarrollo cercano a los seis meses. Y medio año difícilmente es un periodo adecuado para reinventar la rueda. Esto explica netamente aquello de "si funciona, ¿por qué cambiarlo?" Este acercamiento de lanzar sistemáticamente un capítulo por año deja lagunas importantes en las mecánicas de juego, y eso es algo innegable.

Y en el caso de *MotoGP '07*, las similitudes con la edición del año pasado son más que considerables. Es evidente que tampoco son idénticos. Lo más destacable es la inclusión de los últimos pilotos y modelos de motocicletas de la temporada actual del MotoGP, y también el intento de recrear una atmósfera –algo de lo que siempre ha carecido la serie– con una interpretación aceptable del bullicio previo a la carrera, aunque las secuencias pronto se repiten. Sobre el circuito, también otras cosas parecen mejoradas. Puedes no darte cuenta del uso de modernas técnicas para que los pilotos aceleren adecuadamente en sus puños, o te puede costar apreciar las mejoras gráficas cuando vas a 230 km/h, pero hay un feedback visual positivo en la animación de los cuerpos y en la forma en que la parte trasera de la moto reacciona a una fuerte frenada o a una aceleración a tope, además, aportando su parte de realismo.





Junto a los modos habituales de carrera, los Desafíos se van desbloqueando, pero su austeridad hace que no te apetezca completar más que los estrictamente necesarios.

La conducción, por supuesto, siempre ha sido la piedra angular de la serie, y este año regresa con total pureza, con el delicado equilibrio de su dinámica entre la frenada frontal y trasera, junto a la influencia del peso del piloto, ofreciendo momentos únicos y reconfortantes. Alcanzar la vuelta perfecta en *MotoGP* es una experiencia mucho más gratificante que en cualquier otro videojuego de coches. Pero las cosas no son siempre tan convincentes en este juego de conducción. En su mayor parte está ciertamente bien armado, con un toque emocionante, pero es decepcionante encontrar que la oposición de la IA puede ser la causa de accidentes muy frustrantes debido a lo poco que importa tu posición en la pista, mientras que las curvas lentas les asustan.

Igualmente desafortunado es el modo Extreme, que regresa en una forma mucho más restringida de lo que habría sido deseable, aunque su inclusión permite carreras por los campos de la Toscana, por citar uno de los 17 ejemplos posibles. En conjunto, la edición de este año se perfila como un *MotoGP* algo más potente del motociclismo virtual que se esperaría de esta franquicia. Pero los poseedores de la edición del año pasado pueden perfectamente pasar de esta temporada. **[7]**



Los extras desbloqueables, como el campeonato Extreme, se ofrecen como recompensa, aunque la estructura lineal que conduce a su disponibilidad es muy de la vieja escuela.







HEROES OF MANA

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: SQUARE ENIX



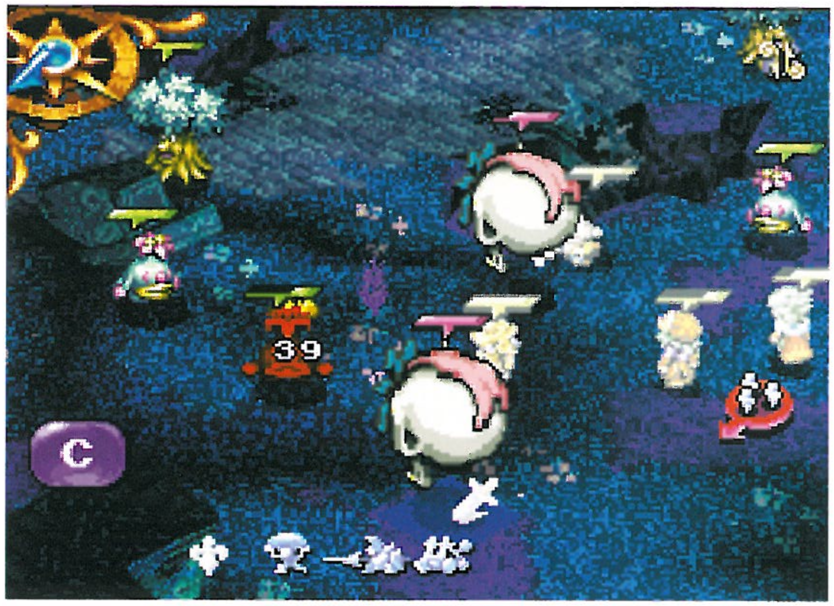


La apariencia de RGP se añade con ítems en forma de recompensa al final de cada nivel, que potencian varios atributos de tus personajes. Aunque resulta un poco vacío.

Sin mantener ninguna conexión sustancial ni en género o personajes con *Secret of Mana* –excepto los Rabites– *Heroes of Mana* decepcionará al momento a quien quiera rememorar el original. Teniendo eso en mente, *Heroes* muestra méritos propios y es un ejemplo de cómo desarrollar en un estilo establecido para portátil. Las únicas dificultades vienen por emplear una escala bastante pequeña para un juego de estrategia, por el movimiento en los escenarios, por sus propias inconsistencias visuales y por el acercamiento narrativo.

La acción se produce en una serie de rondas; al principio de cada una escoges varios miembros de tu amplio grupo para entrar en un campo de batalla amarrado por el guión: los enfrentamientos se interrumpen por continuos diálogos entre los personajes. Tu nave actúa como base en la que puedes crear unidades, y el mapa se ve íntegro, pero necesitas explorarlo para detectar los movimientos enemigos y encontrar recursos. El juego hace un uso limpio de la interfaz de la DS, y permite cambiar rápidamente entre las dos pantallas para realizar maniobras veloces con el Stylus, aunque algunos movimientos se podían haber incorporado pensando en una mayor comodidad para el jugador.

En particular, cambiar a la nave para crear unidades –lo que te saca momentáneamente de la acción– es demasiado laborioso entre el ritmo alto que mantienen los niveles: si en plena batalla se abre una escena de vídeo, te saca de la nave y, después de que acabe la escena, debes volver a entrar en la nave para





Según avanzas aparecen nuevos aliados (algunos bastante extraños) y nuevos enemigos, como este pez que flota, pero también hay gallos y champiñones como siempre.

seguir con tus unidades. Además, las bases para cada tipo de unidad no se distinguen demasiado bien y cambiar entre ellas sin errar es casi imposible. Pero el mayor problema de *Heroes* es la nula capacidad de tus tropas para encontrar el camino correcto.

Comparado con los movimientos precisos de los enemigos, ver como tú diriges a tu ejército a un punto y ellos avanzan dolorosamente lentos, dando un paso a la izquierda, dos arriba, otro a la derecha, mientras las filas del rival avanzan decididas es frustrante. Y esto casi consigue arruinar el juego entero, pero encontrarás la forma de compensarlo, alineando tus tropas y dando las órdenes lo más pronto posible para prevenir el caos. Al final el núcleo estratégico del juego es tan competente que se impone a estas molestias y *Heroes of Mana* tiene un sistema de encuentros y estrategia que merece la pena.

Tal vez su presentación sea simple, no se hayan limado los picos de dificultad para hacer la experiencia más pulida en conjunto y tus tropas se muevan de forma descerebrada, pero cuando logras moverte entre estos fallos, las rápidas ráfagas de sus combates son una experiencia interesante. **[6]**



Las últimas batallas pueden resultar desenfrenadas, y precisan de un manejo rápido del mapa, aunque hay atajos y las pantallas pueden intercambiarse.

¿Eres realmente tú?



Por encima de todas esas molestias que existen en el juego, los diseños dibujados a mano para los perfiles de personajes que aparecen en pantalla cuando éstos hablan son una auténtica delicia. Pero controlar esos *sprites* y verlos representados como dibujos animados en un guión como éste acaba siendo un poco cansado y crea distancia entre el jugador y la narrativa, impracticable. Y además los diálogos en ocasiones rozan lo soporífero, sin olvidar que *Heroes of Mana* no está traducido al español, lo que añade la dificultad del idioma. El guión es un sinsentido de fantasía en el que se intercalan momentos dramáticos entre los personajes principales, que de alguna extraña forma, parecen conocerse todos. Acaba desengañando, más aún cuando sirve de excusa para unos momentos *machinima*.

SPACE GIRAFFE

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 7 € (BAZAR XBOX LIVE)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
ESTUDIO: LLAMASOFT


El marcador de *Space Giraffe* no se está quieto ni un segundo, añadiendo los números que vuelan directos desde las naves destruidas. Ya con esto solamente, el juego puede ser hipnótico.

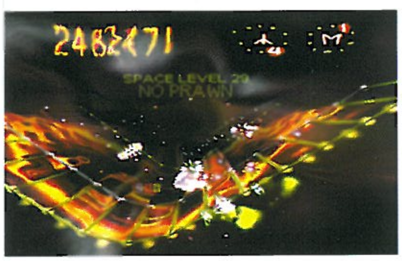
En este abstracto shooter protagonizado por una extraña nave espacial, los enemigos se acercan poco a poco a tu posición antes de acabar saltando por los aires. Definitivamente, esto no es *Tempest*, como proclama la pantalla inicial. Pero hace falta jugar un rato para ver el porqué. Inicialmente el juego parece demasiado abstracto.

Los controles básicos son muy simples: los enemigos se mueven hacia adelante en la pantalla en un mismo plano, mientras que una línea –la power zone– los arrastra también hacia abajo, pero su posición retrocede con cada enemigo abatido.

La plantilla de enemigos incluye al brillante "Feedback Monster", un tipo de criatura que, cuando se elimina, hace que la pantalla se impregne de psicodelia. Jugado a oscuras, con la música a todo volumen puede ser una emoción hipnótica, a veces cegadora.

Y entonces las reglas, que al principio eran una losa, rápidamente acaban siendo tu segunda naturaleza; una experiencia de matamarcianos contemporánea auténticamente cautivadora. Pero *Space Giraffe* presenta un problema: los disparos pueden perderse en los fondos multicolor, al igual que las flores, con lo que mueres muchas veces sin haber visto qué te ha matado. Te cabrearás, pero instantáneamente volverás a concentrar tus ojos en la pantalla, porque *Space Giraffe* es lo suficiemente generoso con sus reinicios e inventivo con sus novedades como para siempre motivarte a echar otra partida más.

No deja de ser un juego simple para intentar ser bueno de verdad y conseguir una puntuación con la que irrumpir en los rankings. Con todo esto, ¿quién puede discutirlo? **[8]**




Los efectos visuales aumentan según tu puntuación, y pueden variar desde simple distorsiones de los fondos hasta una cabeza de oveja moviéndose por la pantalla. O te encanta o lo odias.



BIG BRAIN ACADEMY PARA WII

PLATAFORMA: WII PRECIO: 29,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO

La aparición de *Big Brain Academy* en la DS resultó eclipsada por el rodillo imparable de *Brain Training*, y resultaba inevitable hablar del juego comparándolo con el rompemarcas de la portátil. Ahora el doctor Azo abre la academia en la Wii, y le ha tocado tantear cómo resultan los juegos "serios" en la consola de sobremesa que más vende.

En la Wii el juego mantiene el interés de los retos y una buena implementación, usa el mando de Wii con coherencia y sirve, nuevamente, para ejercitar la atención y la retentiva. Pero el paso a la consola de sobremesa supone un cambio en la percepción del juego. Lo que en DS era unos minutos de diversión bajo la fórmula de una academia, en el televisor da la sensación de estar siguiendo un curso a distancia, animado por unos gráficos no demasiado interesantes. Lo único que alivia esta percepción son las voces del tutor que salen directamente del mando y que te anima a seguir, te avisa de si vas por buen camino, te anima cuando te atascas en alguna prueba e incluso, a veces, acaba la prueba con un delirante "chin pun".

En la versión para Wii es más baja la dificultad para conseguir medalla de oro en la mayoría de las pruebas, aunque las de platino no son tan accesibles. Y el nivel experto de las pruebas es de tal dificultad que refuerza la noción de haber vuelto a un aula a calcular fracciones.

El ritmo de las pruebas es ágil, pero tras cada prueba hay que esperar para conocer el resultado mientras el Dr. Azo suelta la misma frase una y otra vez. Esas paradas se hacen pesadas y la repetición de frases puede llegara a resultar desesperante y aburrida.

Es en la competición con otros jugadores donde *Big Brain Academy para Wii* cobra entidad propia y donde ofrece las propuestas más divertidas. Puedes intercambiar expedientes con otros amigos que tengan Wii y realizar pruebas contra ellos (lo que hace que este título sea uno de los que mejor aprovecha la conexión de internet) o utilizar la opción multijugador, para hasta 8 estudiantes, aunque tendrían que compartir mando. Maratón cerebral (también para un jugador) puede resultar algo frustrante si se te han atragantado un par de pruebas, aunque es innegablemente divertida, y Desafío neuronal resulta atrayente por lo variado de los niveles y lo ameno de la presentación. Pero es Competición mental la prueba más trepidante y viva, con dos equipos enfrentados en una lucha directa .

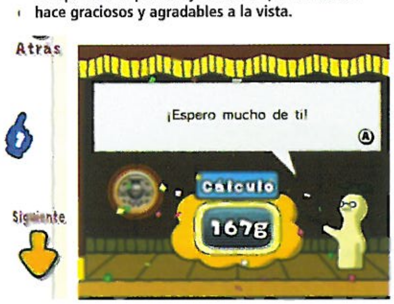
Tal vez *Big Brain* prueba que Wii aguanta juegos serios, pero no demasiado, so pena de resultar sosos. **[6]**





Los gráficos no son precisamente espectaculares, aunque ese toque naïf y colorista que tienen los hace graciosos y agradables a la vista.







GLORY DAYS 2

PLATAFORMA: DS PRECIO: £30 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (REINO UNIDO) DISTRIBUCIÓN: SIN CONFIRMAR PRODUCCIÓN: GHOSTLIGHT ESTUDIO: ODENIS STUDIOS

Las milimétricas tropas que se despliegan por los campos de batalla de *Glory Days* y el tono oscuro de la presentación pueden recordarte aquella mítica frase de Cannon Fodder: "la guerra nunca ha sido tan divertida". Pero las similitudes acaban justo aquí. Lo último que *Glory Days* trae a tu cabeza es precisamente eso, diversión: en su lugar martillea en ella cual tambores aquello de: "la guerra es un infierno". O al menos eso es lo que quieren que creas las cartas tan sentimentales que aparecen en la pantalla previa a las misiones.

Entra en la lucha en sí misma y verás como, súbitamente, acabas engullido dentro de un escenario apenas con sentido bélico que te pide que encarnes a la vez el papel de piloto y general. Como intrépido piloto, y a los mandos de tu avión, debes despejar el cielo abatiendo a enemigos y lanzando bombas a tierra para asegurar que tus tropas tienen acceso a puntos estratégicos y que el cuartel general mantiene su actividad. Quizás sería muy osado llamar a esto estrategia. La microgestión empieza y termina con un simple menú. Además, el tamaño del campo de batalla no ayuda mucho, porque está enfocado más a una escaramuza que a favorecer la táctica.

Dos bandos –de los que no se menciona ni nacionalidad– se acercan a un trozo de terreno cada uno por un lado. Alrededor quedan bases en ruinas y, como en *Advance Wars*, pueden ocuparse por soldados de a pie. Pero incluso este sencillo acercamiento táctico puede acabar siendo clamorosamente frustrante cuando lo



El juego se beneficia de batallas personalizables para dos jugadores, pero es una de las pocas adiciones con respecto al *Glory Days* original lanzado en GBA, importado de *Rescue Raiders*.

emparejas con algo igual de simple como un clon del *Defender.* Activar el menú para crear unidades te priva de controlar al avión, resultando en que por querer crear nuevas tropas te puedes quedar sin general al estrellarte. E intentar controlar el avión es una pelea en sí misma. Como resultado, más aviones enemigos caen abatidos al impactar contra ti que los que logran ser alcanzados con la artillería, gracias a los horribles y distintos controles con el D-Pad y Stylus.

Existe una razón por la cual los pilotos no dirigen un ejército en el campo de batalla, y mientras *Glory Days 2* intenta dejar la puerta abierta, sólo consigue confirmar lo que ya sabíamos. **[4]**



El juego incluye una de las bandas sonoras más refinadas que se han escuchado en DS. Los sonidos del campo de batalla también contentan con los rat-a-tat-tata que ayudan a recuperar el aliento.



WING COMMANDER ARENA

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 7 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT (XBOX LIVE ARCADE) PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: GAIA INDUSTRIES



Lo mires como lo mires, colocarle a este juego el apellido *Wing Commander* es un hecho igualmente inefectivo y contraproducente. Aquellos que no conozcan estos añejos títulos de la serie de simulación espacial de Origin encontrarán la asociación irrelevante; aquellos que sí la mantengan en su memoria acabarán indignados por el movimiento de incluir un shooter del Live Arcade como parte del legado de *Wing Commander.* Salvo por transcurrir en el espacio, *Arena* tiene poco en lo que parecerse a cualquier otro título que haya llevado el nombre de *Wing Commander.* Lo más destacable es que la acción se reduce a un único plano, eliminando la clásica maniobra de evasión de la serie y siendo la única vez en la que ésta experimenta en un solo eje vertical.

Por supuesto, no sería justo juzgar *Arena* sólo por sus divergencias con los



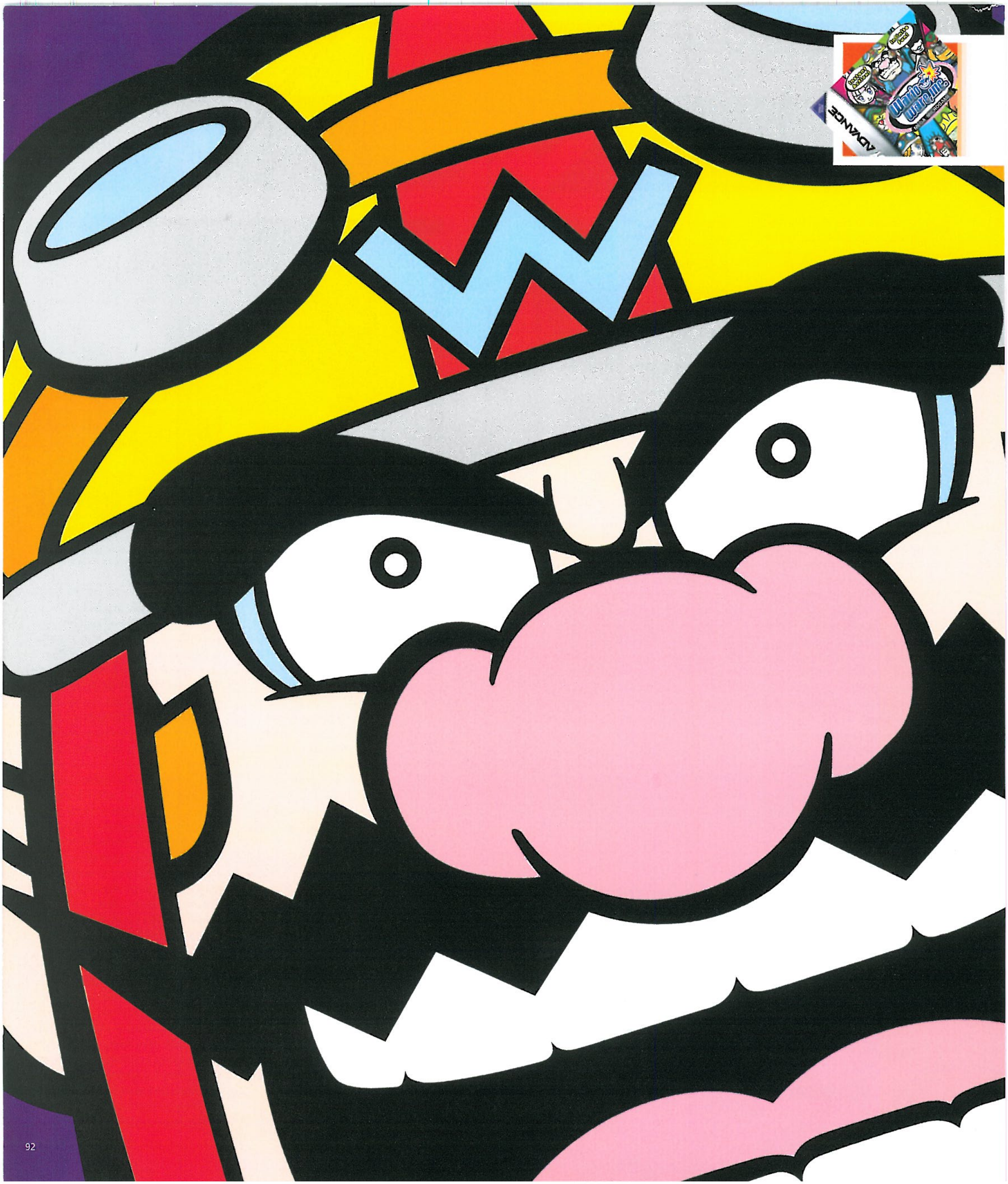
Ocasionalmente, la cámara hace difícil poder decir si la geometría del entorno entorpece tu ruta de vuelo, especialmente con los límites tan generosos de las colisiones.



Un port directo con gráficos al día habría sido preferible a esta reinterpretación libre de *Wing Commander.* Dejando la nostalgia a un lado, *Arena* tampoco funciona como juego arcade.

Wing Commander clásicos, pero, incluso observando sus propios méritos, éste es un *shoot'em up* limitado y de construcción mediocre. Nunca resulta emocionante, con la limitación horizontal pasando factura y las armas sin impacto gracias a un detección de colisiones pésima. Hay algunas opciones pasables, como los tipos de naves con los que puedes volar o el esfuerzo puesto en variar la naturaleza de las misiones; esos cambios nunca son capaces de dar color al núcleo jugable. El multijugador resulta un poco más vivo, y sus amplias opciones sugieren que el juego tiene aspiraciones. Pero su monotonía inicial no puede salvarse a pesar de introducir oponentes humanos: *Arena* simplemente es incapaz de competir con otras diversiones del Live Arcade para jugar online, un hecho apuntillado por coincidir en el tiempo con una delicia como *Bomberman Live,* lanzado justo unos días antes.

Muchos excelentes títulos del pasado vagan por el limbo, pero el bajo coste de desarrollar para Xbox Live Arcade no es excusa para lanzar un producto escaso y con una calidad por debajo de la media. Quizás EA lo habría hecho mejor con un port de algún *Wing Commander* en su totalidad, más que usar el nombre para un esfuerzo anémico que ha producido un juego poco auténtico. **[4]**



VA DE RETRO

MADE IN WARIO

PLATAFORMA: **GBA**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **2003**



Mario es el centro de atención, pero a lo mejor es Wario quien centra la innovacion de la empresa

Si quieres ver si es cierto que existe una maldición sobre la industria del entretenimiento, sólo tienes que coger lápiz y papel y tratar de escribir lo que significa exactamente el concepto "diversión". Después de todo, las compañías de videojuegos se basan en esa palabra para obtener suculentos beneficios. Pero ¿en qué consiste? ¿Cuáles son sus características y sus componentes? ¿Por qué algunos la encuentran manejando el timón de un submarino nuclear en un simulador, mientras que para otros está en la pura abstracción de *Rez* o *Tetris?* Es un concepto subjetivo, otra palabra que se añade a la lista den términos difíciles como "amor" o "arte", y que puede aparecer tanto en videojuegos con atractivo universal cuanto en títulos aplastantemente básicos o muy complejos. Es complicado llegar al consenso. Pero *Made in Wario* es un espécimen muy raro: tan divertido que casi todo el mundo está de acuerdo.



A veces, *Made in Wario* parece casi paranormal, haciendo que esos juegos mentales con los que te entretienes sean auténticas minucias. No tardará en llegar un minijuego de esquivar las grietas del asfalto.

Ni los nintenderos más acérrismo tenían claro si les iba a gustar. ¿Cientos de mini-juegos?, ¿Cinco segundos?, ¿instrucciones de una sola palabra?

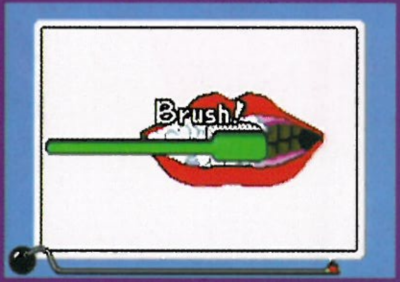
Cerca de su lanzamiento, *Made in Wario* parecía ser tan rarito que ni siquiera los nintenderos más acérrimos tenían claro si les iba a gustar. ¿Cientos de minijuegos individuales?, ¿cinco segundos de juego?, ¿instrucciones de una sola palabra? Muchos se preguntaban si algo así podría resultar. Pero lo logra casi a la perfección. Wario reduce cuatro décadas de historia del videojuego a sus principios básicos, acabando con la dispersión, las historias apocalípticas y el relleno que ha lastrado a muchos títulos hasta hundirlos. Todo se reduce a apretar un botón y hacer que algo pase, una pieza vital del ADN de todo videojuego desde *Spacewar.* Aunque es denso en ideas, Wario abraza el arte de la brevedad que la industria ha perdido; héroes que no encajan en estereotipos, deportes, persecuciones con coches, fuegos artificiales, humor y,



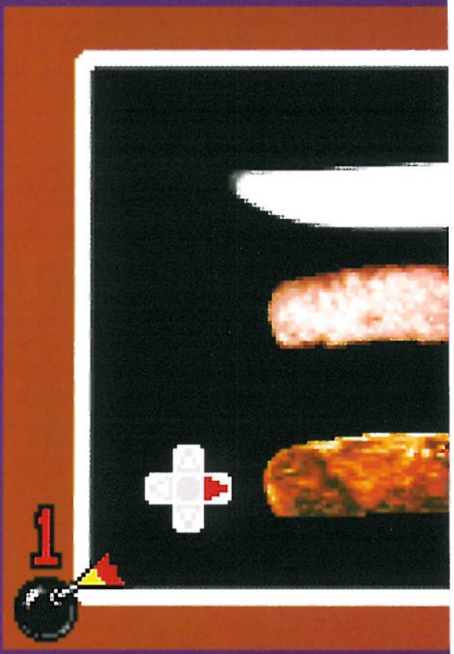
CACHORROS DE MARIO

Aunque ninguno de los juegos de la serie *Made in Wario* decepcionan, el original sigue siendo el mejor; tan anárquico ahora como en 2003. Las versiones recientes para DS y Wii han visto cómo la fórmula encajaba, como si fuera un maestro de ceremonias de los nuevos hardware y métodos de control. Lo bueno es que al menos se asegura un título de calidad junto al lanzamiento de cada nueva máquina, pero esta efectividad de sus creadores explotando nuevas máquinas al principio probablemente les prive de futuras entregas.

Made in Wario aporta un nuevo plantel de personajes. Desde el discotequero y presumido Jimmy a los malévolos taxistas Dribble y Spitz, Diamond City empieza a competir con el Reino Champiñón en cuanto a 'estrellas'.







sobre todo, sorpresa, Todo ello durando menos de lo que tardan algunos en atarse los zapatos. Es un juego que va sobre videojuegos, encontrando en cada una de sus limitaciones la forma de parodiar el propio catálogo de Nintendo. También es un homenaje a la historia del videojuego, un título que sólo podía aparecer cuando la industria tuviera suficiente capacidad de nostalgia y convencionalismos. Te puedes pasar la vida entera practicando *Made in Wario* y ver cómo cualquier novato mejora tus puntuaciones tan fácilmente como en el *Buscaminas*.

Las primeras críticas fueron positivas, pero mostraban un ligero desconcierto, elogiando su humor, pero perdían la perspectiva al no apuntar hacia un significado más amplio. Tampoco se les puede culpar. Después de todo, se supone que notas que un juego es importante la primera vez que lo juegas: la mayoría de ellos anuncia su magnitud y excelencia con música de Wagner ambientando una espectacular intro CG en la que se relata una hecatombe termonuclear en la que el héroe de turno aparece para salvar al universo. Aunque muchos analistas enfocaron sus textos con valentía, acabó reinando la confusión. Lo más desconcertante, y que apunta a que la industria puede haber perdido el rumbo todos estos años, es que el mayor obstáculo que tuvo que superar *Made in Wario* fue que era demasiado entretenido. No sólo era divertido; era demasiado divertido como para que lo tomaran en serio.

Eso no ha impedido que lograse un cambio serio en la industria. Esa broma extraña ha resultado ser la batalla que define la forma de pelear al estilo Nintendo. Ésta, parece, fue la revolución real y su novedoso acercamiento (pequeños mordisquitos de juego que se encajan en tu ritmo normal de vida) ha tenido una influencia decisiva. ¿Cuánto del éxito de la DS y la Wii, e incluso de la actual pasión de toda la industria por el juego casual, parte de él? Puede que Mario siga siendo el emblema de la empresa, pero tal vez sea Wario quien, a la larga, tenga más importancia cuando su catálogo de movimientos se amplíe con acciones como agarrarse, empujar e incluso estornudar, haciendo sombra a los conocidos correr y saltar.

Lo que ahora parece con claridad meridiana una apuesta ganadora, no lo fue tanto en sus inicios. El peligro de acabar con 40 años de ideas establecidas en los videojuegos de una forma tan rápida y lucida como lo hizo Nintendo es que corres el riesgo de quedarte únicamente con un montón de componentes básicos inservibles que no sabes si volverán a encajar bien. Reducir los juegos a una simple combinación de pulsaciones de botón, a una cuestión de causa y efecto, podía haberse convertido en un ejercicio deprimente: Esquivar, saltar, apuntar. Te pasas las vacaciones en casa, con las cortinas echadas, sin amigos, malgastas una fortuna en el último hardware, ¿y todo para esto?

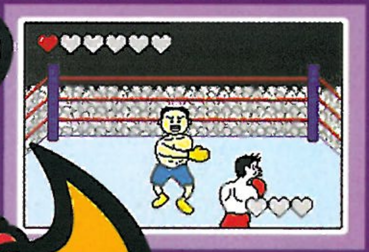
Pero el resultado final no es nada deprimente. *Made in Wario* no es la insulsa deconstrucción de un juego, sino una impactante afirmación de las habilidades que transforman la causa y efecto en algo que te implica más.

Una de las peores secuelas de *Wario* es la infinidad de minijuegos que prolifera siguiendo sus pasos, desgastando su reputación

Incluso aunque te des cuenta de que los microjuegos utilizan la misma mecánica una y otra vez, no deja de maravillarte cómo una presentación diferente –desde el clip-art hasta el *anime* más fresco o desde formas abstractas a una foto Polaroid– logra que la misma experiencia parezca radicalmente diferente cada vez. *Made in Wario* sirve para ilustrar por qué nunca puedes definir un juego basándote sólo en el esquema de control; son máquinas mucho más complejas, con guión, estilo artístico y precisión, cada uno desempeñando un papel.

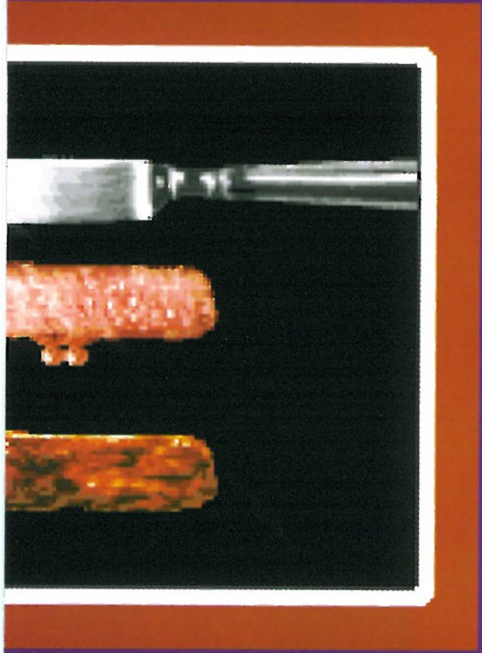
Pocos juegos han mostrado tanta disposición a cambiar continuamente su apariencia, renunciando a cualquier regla establecida en cuanto a presentación. Un antídoto para el mal de los pasillos interminables y los almacenes abandonados llenos de cajas. Cada cinco segundos *Made in Wario* te lleva a lugares totalmente diferentes; bajo el mar, de vuelta al instituto o a las carreras. Es un enfoque ambicioso equilibrado con cariño para gustar a un público lo más variado posible; rá-

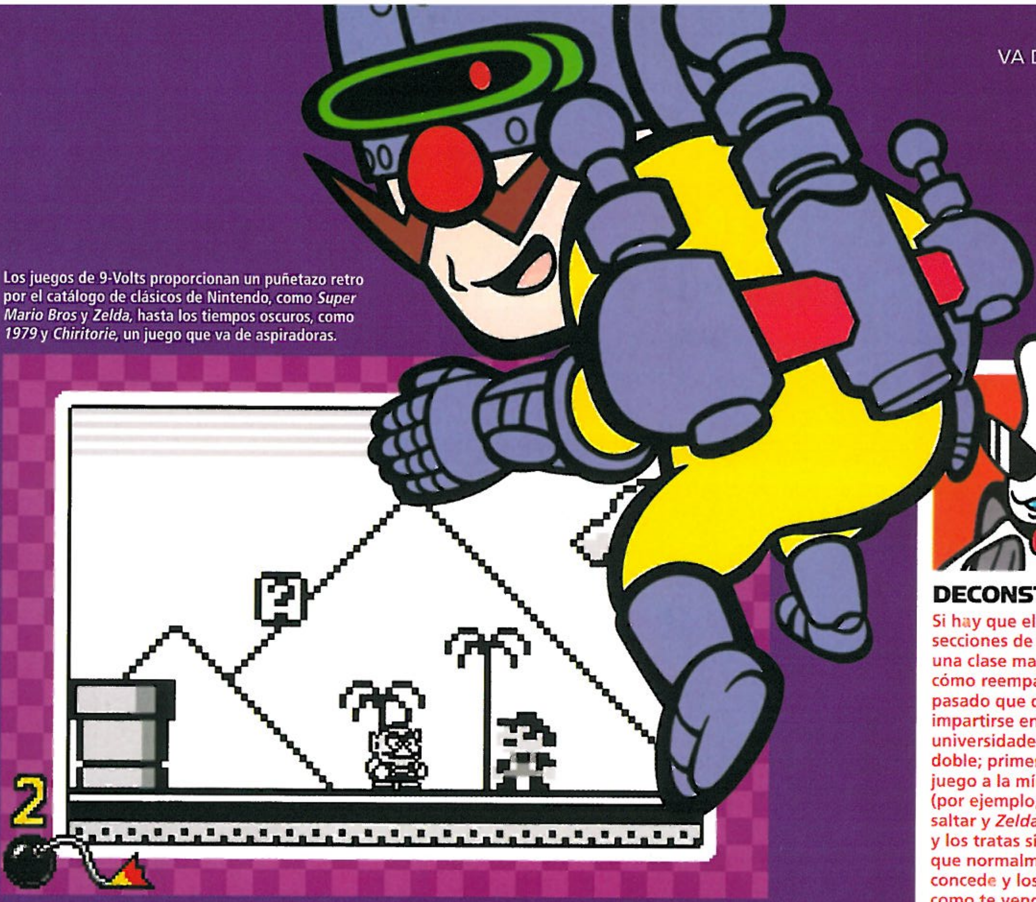






La banda sonora es una delicia. Animada por un auténtico arsenal de carcajadas y sonidos sarcásticos del propio Wario, pide que subas el volumen.





Los juegos de 9-Volts proporcionan un puñetazo retro por el catálogo de clásicos de Nintendo, como *Super Mario Bros* y *Zelda*, hasta los tiempos oscuros, como *1979* y *Chiritorie*, un juego que va de aspiradoras.

pido y sin complicaciones, para los que sólo quieren una sucesión multicolor de sorpresas, pero con la profundidad suficiente de tablas de puntuaciones y extras desbloqueables para los jugadores que aspiran a ser expertos.

Junto a la variedad, *Made in Wario* usa otro arma que pocos más juegos utilizan: la familiaridad. Al llevar las partidas a la cocina, al baño e incluso a la oficina, ninguna faceta de la vida real está fuera de sus fronteras. Al recibir a los jugadores menos habituales, los resultados aseguran un extraño tipo de intimidad: ya sea atrapando al vuelo unas tostadas o cortándote el pelo, *Made in Wario* alcanza un nivel único y personal.

Si el juego funcionase sólo por su abundante variedad y a desarrollarse en un mundo estrafalario, hubiera sido fácil copiarlo. Pero parece que el fracaso es lo que espera a toda empresa tentada de imitar esa apariencia artesanal. Uno de las peores secuelas de *Wario* es la infinidad de recopilaciones de minijuegos que prolifera siguiendo sus pasos, desgastando su reputación e inundando la Wii en particular con el peor tipo de software de relleno. Aunque parece que todo el mundo lo intenta, nadie logra reproducir la fórmula mágica. Títulos como *Rayman: Raving Rabbids* y *Hot PXL*, aunque llenos de buenas intenciones, copian las mecánicas, pero no logran la diversión, su extravagancia resulta vacía y rechina.

Una de las diferencias básicas de *Wario* con sus imitadores es la sencilla regla de los cinco segundos. A veces, como *Rayman* en particular descubrió, incluso 30 segundos pueden ser demasiado tiempo para exprimir una mecánica diseñada para durar un abrir y cerrar de ojos. Igualmente, sus rivales suelen centrarse en ver los árboles y se olvidan de mirar el bosque, no logran captar cómo funcionan en conjunto los minijuegos, y establecen rutinas y las repiten en bucle, compartiendo texturas y elementos de diseño, y acaban parodiando e incluso rompiendo sus propias reglas.

Es esta profunda autoimplicación lo que da a los juegos de *Wario* su consistencia: se rigen por un ritmo interno simple, pero efectivo, que emplea la repetición y salirse de la norma para dejarte, entre turno y turno, satisfecho y sorprendido a partes iguales. Cada juego sigue un rumbo propio en cuanto a velocidad y complejidad, no hay forma de saber qué giro va a dar en cada momento, engatusándote para después hacerte saltar, poner del revés los roles o convertir un juego en el que tenías que echar gotas en un ojo en otro juego que va de visión láser explosiva.

Mientras ningún otro videojuego logre desmitificar la diversión, *Made in Wario* llenará ese hueco. Pero hay elementos que van más allá de cualquier análisis: elige tu juego favorito, ya sea la familia evitando que caiga el cristal gigantesco, el avión de papel que cae en espiral o el perro que pide que le des la mano, ¿podrías decir exactamente por qué te gustan?

Este hecho debería quitar el sueño a los competidores de Nintendo. Y aquí hay otro más; mientras la tendencia que *Made in Wario* puso en marcha está alterando el equilibrio de la generación actual de hardware, y su fórmula supera sin esfuerzo a sus imitadores, quizás lo que más impresiona de *Wario* sea su despreocupada autoconfianza. Lo que en un principio parecía negligencia, es de hecho una gran confianza en sí mismo, que se aprecia por la forma en que juega irrespetuosamente con las joyas de la corona de Nintendo. Que un título tan descaradamente exuberante, tan explosivo y aparentemente improvisado, proceda de una empresa que, merecidamente, podría estar entrando en la gente de edad media, debería dar que pensar al resto de la industria. Puede que *Made in Wario* parezca fácil, incluso infantil; pero no lo es, porque, en última instancia, la diversión es un negocio muy serio.

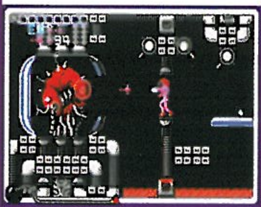


Es vital para purgar tu mente del último minijuego que, al menos, pruebes las reglas del siguiente. La mecha de la parte inferior aumenta la tensión.

DECONSTRUIR

Si hay que elegir, las secciones de 9-Volts son una clase magistral de cómo reempaquetar el pasado que debería impartirse en las universidades. El truco es doble; primero se reduce el juego a la mínima expresión (por ejemplo, *Mario* va de saltar y *Zelda* de explorar), y los tratas sin el respeto que normalmente se les concede y los moldeas tal como te venga mejor. El minijuego ambientado en el primer nivel de *Super Mario Bros* sigue siendo uno de los mejores momentos de la serie *Wario*, combinando nostalgia y disparate.





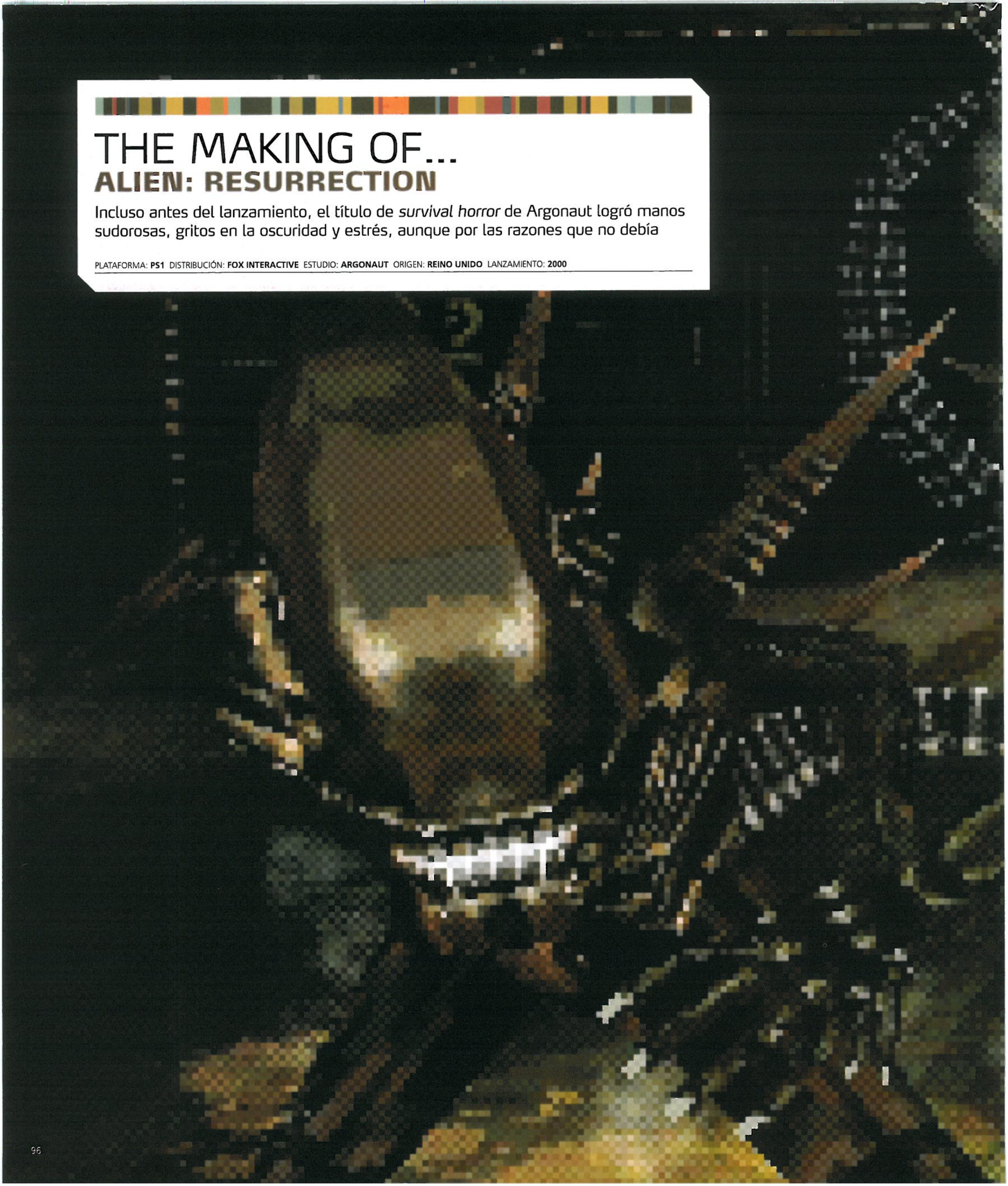


El modo Grid te permite repetir cualquier minijuego que ya hayas desbloqueado previamente, para perfeccionar tu estrategia o para subir tu puntuación.

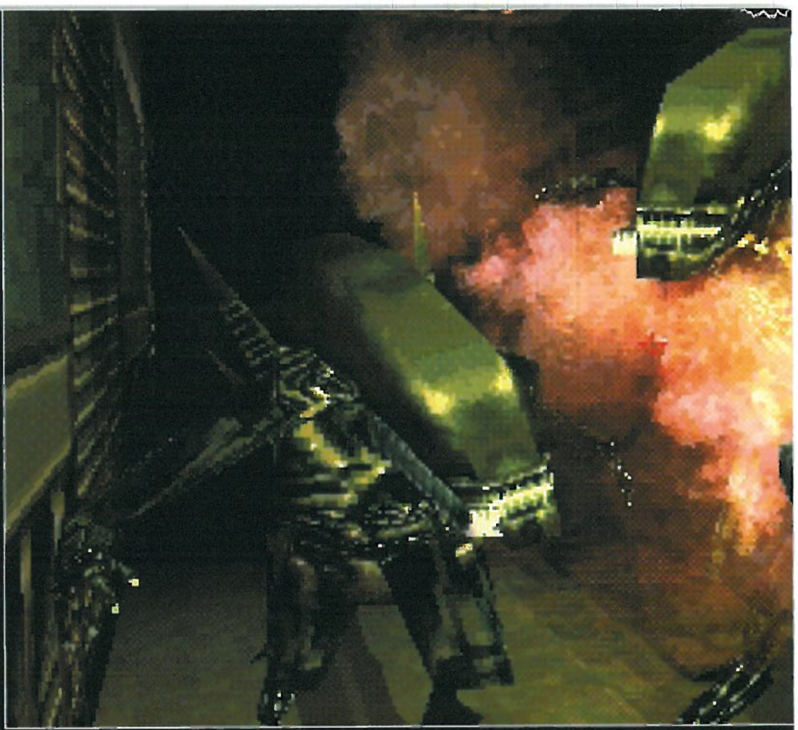
THE MAKING OF…
ALIEN: RESURRECTION

Incluso antes del lanzamiento, el título de *survival horror* de Argonaut logró manos sudorosas, gritos en la oscuridad y estrés, aunque por las razones que no debía

PLATAFORMA: **PS1** DISTRIBUCIÓN: **FOX INTERACTIVE** ESTUDIO: **ARGONAUT** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **2000**







Un antiguo empleado de Argonaut que quiere conservar el anonimato resume así la experiencia del desarrollo de *Alien Resurrection:* "Era un buen shooter de scroll 3D y un día alguien decidió que aquello era basura, desguazó lo que había y empezó a hacer un juego en primera persona. Locos". Trabajaron, literalmente, día y noche para terminarlo a tiempo. Algunos miembros del equipo estuvieron al borde de un ataque de nervios. Pese a su diseño de audio vanguardista, que permitía usar un ratón en la PlayStation y las secciones acuáticas más terroríficas jamás creadas, su desarrollo fue de todo menos tranquilo.

Paul Crocker, diseñador jefe del título, empieza a narrar: "Uno de los mayores problemas fue que el desarrollo se alargó mucho. Parecía que todo el mundo de Argonaut había pasado por el proyecto. Daba la sensación de que era eterno y la moral estaba muy baja. De hecho, nos convenció para que nos uniéramos al proyecto uno de los diseñadores, quien empleó el truco de ponernos ciegos de alcohol y decirnos que, si el proyecto salía finalmente, seríamos héroes, y que, si fracasaba, nadie nos culparía. Nos engañaron".

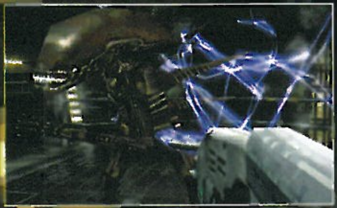
Concebido inicialmente como un clon 2.5D de *Loaded,* se suponía que *Alien Resurrection* tenía que salir mientras la película estaba en cartel; se hicieron los prototipos básicos y avanzaba a buen ritmo. Pero, cuando llevaba un año de producción, la industria y el equipo se enamoraron de *Tomb Raider* y, en una decisión asombrosa, el juego cambió a un motor de tercera persona con el que los jugadores podían controlar a todos los personajes importantes de la serie. Ocho meses después, la cosa no iba bien.

Crocker lo recuerda: "La tecnología, las herramientas, el arte conceptual y el material base eran geniales, pero faltaba algo. El juego seguía todas las características de la película menos una: no daba miedo. No había tensión cuando te movías por los pasillos casi a oscuras, ni te sobresaltabas cuando el alien salía de repente de un hueco de ventilación y no te cagabas cuando te quedabas sin munición. Ocho meses después, todavía no teníamos un juego que fuera divertido o diera miedo. El equipo estaba desilusionado y cansado. Una reunión para presentar el primer prototipo del sistema de navegación en primera persona me animó a hacer todo el juego en primera persona. Les encantó a todos los que lo vieron y la sensación de inmersión se multiplicó por cien. Sólo había un problema: teníamos que convencer a los directivos de Argonaut, que querían ver terminado el título cuanto antes, y a Fox, que yo sabía que iba a ser reticente a otro cambio".

Crockey y el diseñador senior **Chris Tudor-Smith** ensamblaron rápidamente un pequeño nivel de prueba utilizando material existente. La idea era hacer un prototipo lo más terrorífico y ambientado posible. Un elemento clave fue ralentizar la velocidad del jugador para aumentar la tensión. También contribuyó la introducción de detalles como tubos ardiendo, sirenas ululando o crías de alien corriendo por los conductos de ventilación. Cuando hasta los desmoralizados trabajadores de Argonaut se apiñaron en torno a los monitores, supimos que habíamos hecho algo extraordinario.

Simon Hargrave, el programador jefe, describe lo que sucedió: "Erik Larson, de Fox, echó un vistazo y parecía estar tan emocionado como nosotros. Telefoneó a sus jefes, les dijo que tenía un aspecto genial, seguramente se jugó el puesto y todo empezó a funcionar. Había que desmontar y volver a montar todo el código. Mantuvimos la mayoría del código de renderizado de mi PS1, y parte del *framework* de bajo nivel. Pero hubo que reescribir desde el principio la jugabilidad y la gestión de la memoria de los niveles medios y superiores. Renovamos por completo las herramientas y el editor para el nuevo motor, ya que queríamos que soportara *streaming* en los propios niveles. Mantuvimos parte del arte conceptual, pero se sustituyó la mayoría. De hecho, la intro y los vídeos finales fueron lo único que no se tocó".

Es comprensible que este gigantesco cambio conceptual y técnico hiciera mella en un equipo ya harto. Tudor-Smith explica: "Llevó unos cuatro años desde el principio hasta el fin. El nacimiento de *Alien Resurrection* fue muy difícil. El primer diseñador jefe fue Clive Burdon, seguido de Jim Mummery, y luego yo, y después Paul Crocker.



Aunque la IA de los aliens era un truco enorme, su capacidad para pulular por ahí, agobiarte y descolgarse de los techos siempre te daba un susto, sobre todo en las salas oscuras.



ALIEN Y RATÓN

***Alien Resurrection* no sólo fue uno de los primeros shooters en primera persona en poder aprovechar el doble stick del DualShock, sino que también usaba el ratón de la PSone para potenciar el efecto dramático. Aunque este enfoque fue bien apreciado por los jugadores europeos, los analistas estadounidenses criticaron duramente el juego por ser demasiado difícil y no tener apunte automático. Hargrave explica: "Como queríamos que los aliens se movieran por todas partes en la nave, resultaba vital que el jugador tuviera la libertad de moverse y de buscar de manera independiente, de ahí los controles con los dos sticks. Una vez te familiarizabas con el sistema de control doble, tan habitual hoy día, no era complicado jugar. Eso sí, usar un mando y un ratón era, con mucho, la mejor manera de jugar. Teníamos un par de ratones de PlayStation por allí y decidimos usarlos. También (y es broma) consideramos la posibilidad de usar joystick de tanque y de avión, porque teníamos algunos también".**





La sensación de angustia de *Alien Resurrection* era en gran parte un hábil truco del diseño de sonido. Los gritos estrangulados y el jaleo de los motores añadían una tensión enorme, igual que el inspirado uso de la vibración del mando.





La pistola eléctrica (sobre estas líneas) era la más divertida; te permitía freír a los enemigos con descargas, mientras que el láser (debajo) desintegraba literalmente a los aliens, pero la munición se acababa con una rapidez pasmosa.





Puede que fueran pequeñas, pero las crías de alien eran uno de los animales más terroríficos, ya que si te saltaban a la cara debías buscar una estación médica automática o sufrías una muerte horrible.



TENSIÓN SILENCIOSA

Alien Resurrection también destacó por su extraordinario diseño de sonido. Al comienzo se decidió no incluir música y, en su lugar, lograr un sonido ambiental lo más natural posible. Los diseñadores de sonido Jason Bringans y **Juston Scharvona** fueron los responsables de desarrollar los efectos de sonido y sincronizarlos con habilidad con el diseño del juego y a la sucesión de niveles. Los gritos apagados, la voz de Father (el ordenador de la nave), unos chirridos siniestros y, claro está, los pitidos de los rastreadores de movimiento, todo combinado, creaba la ilusión de que estaban sucediendo muchas cosas alrededor del jugador. Scharvona concreta: "Personalizábamos el sonido de cuando el jugador entraba en una sección por primera vez, pero ese sonido nunca se escucharía otra vez durante el juego. Esos recursos sonoros avivaron la tensión en la nave sin necesidad de que el motor del juego mostrara nada al jugador: actuaba el motor de su imaginación".

nuevos. Crocker puntualiza: "La presión de las fechas no nos impidió incorporar más características. La Luz dinámica se añadió después de que yo apostara con un codificador a que no era posible. Cuando ya la teníamos pude añadirla al *script* de forma que podía cambiar la ambientación de un área o simplemente añadir absurdos pasillos de ciencia-ficción llenos de luces parpadeantes. Las rejillas láser móviles se añadieron después de una conversación que mantuve con Simon un día en un taxi. Llegó a su casa y el día siguiente trajo en un disquete el código, que se encajó en el sistema de *script*. Añadimos un editor de vibración para poder incluir temas de vibración en las habitaciones. Confiaba en que incorporarlo a las

"Cada pasillo era una oportunidad para putear al jugador. A veces no pasaba nada, pero el jugador esperaba que le atacaran"

Fue como una carrera de relevos en la que cada diseñador corría hasta caer exhausto".

Con diez niveles por delante atravesando 60 subsecciones, el equipo se dividió rápido la carga de trabajo y empezó a hacer prototipos de cada área. Se asignó a cada nivel tres semanas de trabajo, con lo que el objetivo fue tener la versión alfa en seis meses. Resultó ser un calendario contrarreloj mortal en el que muchos miembros del equipo comenzaban a trabajar a las siete de la mañana y no paraban hasta medianoche, a veces los siete días de la semana. Tudor-Smith fue una entre las muchas bajas, y se marchó tres meses antes de que se acabase el juego.

Pero podría decirse que toda esa lucha contra el reloj tuvo un efecto beneficioso para el juego, logrando una recreación con unas texturas sensuales de la SS Auriga y unos niveles tensos y claustrofóbicos. Crocker dice: "Construimos deliberadamente las áreas pensando en que se percibieran como lugares 'reales' más que para la jugabilidad. Una vez que esbozábamos los escenarios, añadiamos una rejilla de ventilación aquí, movíamos una puerta allá; veía cada pasillo como una oportunidad de putear al jugador. A veces no pasaba nada, pero el jugador estaba esperando que le atacaran. Otras veces se incitaba a los jugadores a pulsar un botón y cuando lo hacían les atacaban numeroso aliens. Los pasillos silenciosos hacían que sonara más fuerte el pitido del rastreador de movimiento, lo que nos permitía crear un alien detrás de ti cuando pensabas que estabas a salvo. Así que añadimos un comando para girar 180 grados rápidamente y que pudieras apuntar a tu atacante".

Se aprovecharon hasta los defectos de la PlayStation. Hargrave hace una observación: "Siempre tuvimos el problema de que el juego era muy oscuro. Demasiado oscuro para una navegación fácil o para reconocer a tus enemigos, así que añadimos una linterna. En PlayStation no funcionaba bien, así que la cambiamos por un foco de supervivencia intermitente que el personaje llevaba sujeto al pecho. La luz se encendía y, pasado un ratito, se apagaba para volverse a encender. Quería que fuera así incluso cuando te enfrentaras a un alien, para que dieras un bote cuando saliera de la oscuridad.

Lograr que los niveles encajaran en la memoria fue una lucha continua, y hubo que reescribir el código varias veces para reducirlo. El equipo fue implacable, recortando la geometría de los niveles a base de sumir algunas áreas en la oscuridad (y, por tanto, eliminando muchos techos). Es sorprendente que el código que conectaba a los aliens a las paredes y los techos fuera una de las últimas partes del juego que se completó. Aunque los enemigos no seguían patrones de inteligencia artificial (IA), estaban programados para saltar a los puntos de navegación, reorientarse y moverse hacia los objetivos. Se añadió la aleatoriedad para dar la sensación de que los aliens tenían un sofisticado instinto de caza.

Aunque el reto del equipo era acabar el juego, nunca desapareció la tentación de añadir elementos salas produjera una sensación diferente a la de pasear por la bodega de carga. Pero no estoy seguro de que alguien notase el efecto".

Pero no todo lo que se implementó funcionó bien. Crocker concluye: "Lo peor del juego fue el jefe final de la película, el Recién Nacido. Era como un conejo-alien afeitado y famélico que te perseguía trotando. La Fox insistió en que el juego tenía que terminar con el bicho absorbido por el espacio exterior, como en la película, así que la última parte consistió en esconderse de un monstruo gracioso y luego apretar un botón. Era terrible y, excepto el control para apuntar, es lo único que cambiaría del juego si pudiera".

La entrega del equipo desarrollador no se tradujo en unos buenos resultados, y el retraso en el juego redundó inevitablemente en unas malas ventas y unos inexistentes pagos de derechos de autor. Por suerte, Argonaut tuvo buenas notas en la prensa que supusieron recobrar el dinero. Podría decirse que nunca un 8 en EDGE ha supuesto tanto.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

EMPRESA: NCsoft Europe

FUNDADA EN: Septiembre 2004

NÚMERO DE EMPLEADOS: 117

EQUIPO DIRECTIVO: Adam Martin, Ken Malcolm, Thomas Bidaux



URL: eu.plaync.com/eu/

SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:
Lineage 2, City of Heroes, City of Villains, Guild Wars







NCsoft tiene ahora un equipo de desarrolladores en Brighton, en el Reino Unido.



UBICACIÓN:
Brighton, Reino Unido.

PROYECTOS EN CURSO:
Juego online sin determinar.

SOBRE EL ESTUDIO

"Como parte de la coreana NCsoft Corporation, el mayor desarrollador y productor de videojuegos online del mundo, tenemos un papel importante en el dentro del desarrollo de los MMOG y los juegos online. En tan solo tres años, NCsoft Europe ha acumulado bastante experiencia en producción, localización y marketing, y ha formado recientemente un estudio de desarrollo interno para crear nuevos títulos y tecnologías".

"Estamos en el corazón de Brighton, una próspera ciudad costera, a cinco minutos de la playa. Aunque trabajamos codo con codo con nuestros estudios en Korea y América, somos autónomos. Trabajamos en nuevas IPs para el mercado europeo, pero con vistas a un mercado más internacional para los juegos online".

"Nos centramos sobre todo en PC, pero con los últimos contratos firmados, como uno en exclusiva con Sony, estamos empezando a mirar hacia otro tipo de plataformas para el desarrollo y la producción de juegos. Hemos logrado mantener un ambiente de trabajo bastante relajado, con muy poca burocracia, a pesar de haber crecido hasta llegar a tener cien personas trabajando. Como la compañía que lanzó el primer MMOG online de suscripción gratuita (*Guild Wars*), innovamos constantemente con los modelos de negocio online y con lo último en diseño y procesos de desarrollo."



A fondo

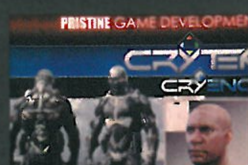
Todo sobre los nuevos desarrollos

El estado del middleware

Hablando de tecnología actual, hacen furor los estudios que apuestan por shooters en primera persona a la antigua usanza

Ahora que ya hemos pasado la Game Developers Conference y Siggraph, es hora de recapacitar sobre las tendencias generales en herramientas y middleware para videojuegos.

En general, la actividad parece sorprendentemente tranquila, sobre todo en cuanto a la licencia de tecnología para desarrollos en consola. Muchos estudios parecen haber tomado sus decisiones sobre qué ayuda exterior necesitan para realizar sus juegos para PS3 y 360, y los componentes ya utilizados durante el último ciclo de plataformas, como la física Havok, tienen buenas expectativas de reutilizarse con éxito. El resultado ha sido una perceptible disminución del número de anuncios de nuevos productos por parte de las compañías de middleware.



Crytek ha licenciado su tecnología a cuatro desarrolladores desde la GDC, y seguramente vendrán más para subirse al vagón de *Crysis*.

Esto contrasta con el ámbito para PC, en el que el Unreal Engine 3 de Epic ve por fin cómo le surge competencia en el mercado, con el CryEngine 2 de Crytek. Muy alabado en parte gracias al mediático proceso de creación de *Crysis* y en parte porque el juego servirá como lanzamiento de DirectX 10 de Microsoft.

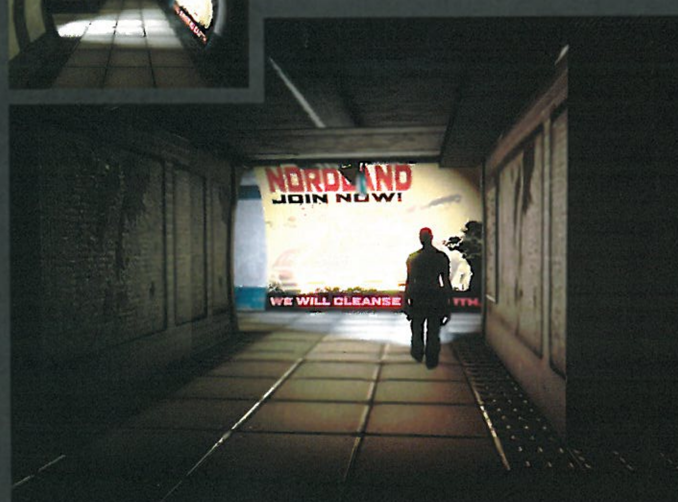
Resulta significativo que tres de esos acuerdos sean para juegos multijugador online, entre los cuales el más importante es el firmado con el operador sueco MindArk, que está preparando desplazarse al código del lado cliente de su Project Entropia a mediados de 2008 basándose en el CryEngine 2. Además, el desarrollador coreano WeMade Entertainment ha licenciado el motor para su MMO Ned, mientras que la incubadora estadounidense Avatar Reality lo está utilizando para un juego de temática marciana aún sin nombre.

También espera subirse a la ola del resurgente PC John Carmack, de id, que ha aprovechado la oportunidad que le han ofrecido la Apple Worldwide Developers Conference y QuakeCon para promocionar la tecnología idTech 5. Además de ser el primer motor que no toma su nombre del juego de Id para el que ha sido creado (bajo el antiguo sistema se llamaría el Rage Engine o Motor Rage), idTech 5 es también el primero diseñado para consolas, y la empresa dice que es compatible con PlayStation 3 y con Xbox 360 además de con Windows, Mac y Linux.

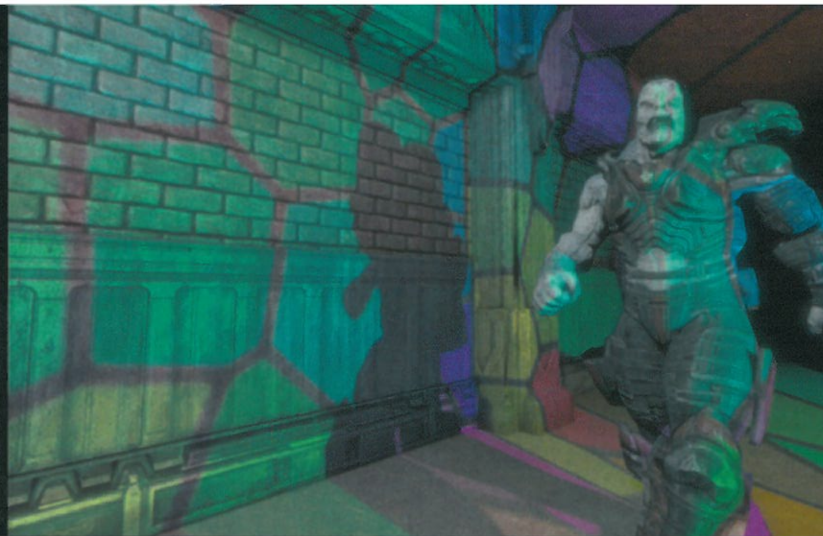
El increíble éxito del Unreal Engine 3 de Epic, combinado con la oportunidad de vender tecnología en mercados de desarrollo emergentes como Asia y Europa oriental, parece suponer una diferencia cualitativa. Hasta ahora, aunque siempre había estado ofreciendo su tecnología para que otras compañías la licenciaran, id nunca lo había destacado, y desde luego no se había pasado a las videoconsolas. Ahora está incluso contenta de romper la licencia en su sitio web, al menos para su actual tecnología idTech 4, que podría ser tuya por unos 180.000 euros, más el 5 por ciento de las ventas.

Tener la posibilidad de elegir entre Unreal 3, idTech 5 y CryEngine 2 es una noticia magnífica para aquellos desarrolladores ansiosos por poner rápidamente en pie un proyecto. La competencia debería además mantener bajos los precios. Pero lo más interesante es que todas éstas son tecnologías asociadas con desarrolladores, y además con estudios que hacen títulos de estilo shooter y ritmo

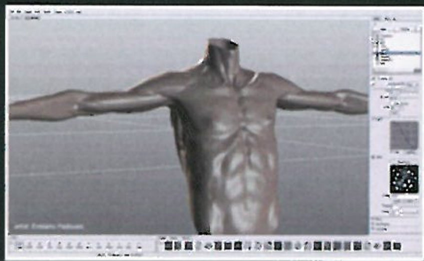




Geomerics ha conseguido que inviertan en ella más de tres millones de euros los del Trinity Hall, de la Universidad de Cambridge, para la tecnología de iluminación global para consolas Enlighten.



Unreal Engine 3 (derecha) sigue siendo el motor middleware más popular, pero la competencia se le acumula con CryEngine 2 e idTech 5. El éxito del paquete Mudbox 3D de Skymatter (debajo) hizo que Autodesk comprase la empresa.



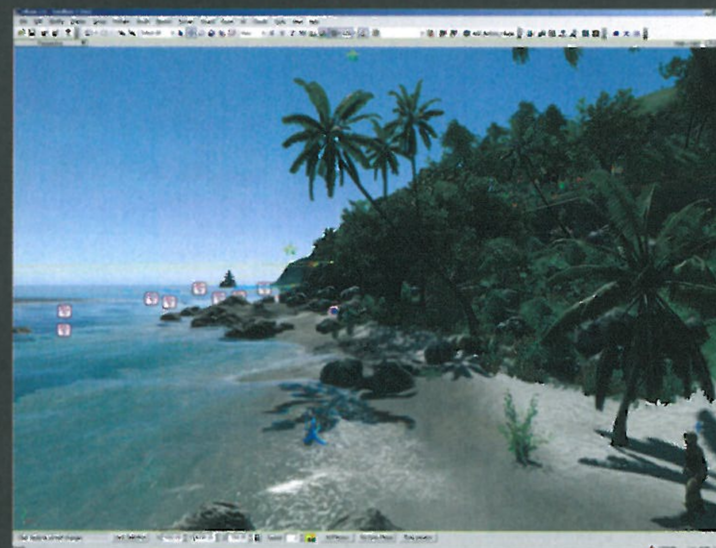
vertiginoso. Parece que los desarrolladores de middleware puro que clamaban que sus soluciones genéricas serían más apropiadas para las complejidades de la fabricación de juegos se equivocaban.

Otra forma de saber cómo respira el mercado del middleware es viendo las adquisiciones y movimiento de capital que ha sufrido. Lo menos sorprendente fue la decisión de la gigantesca compañía de herramientas creativas Autodesk de comprar Skymatter, una pequeña empresa independizada de Weta Digital, que ha irrumpido en los mercados del cine y el videojuego con su innovador paquete tridimensional Mudbox 3D. Al ofrecer funciones complementarias a las de las herramientas 3DS Max y Maya de Autodesk, la posibilidad de integrar Mudbox en las opciones creativas que ofrecen sus productos estrella al cliente ha convencido a Autodesk de su enorme potencial comercial. La compraventa debería beneficiar asimismo a las futuras versiones de Mudbox, ya que el principal equipo de Skymatter se trasladará de Nueva Zelanda a Montreal para estar más cerca de la gente de desarrollo de Autodesk.

En lo referente a las inversiones, dos compañías en diferentes fases de su desarrollo, y que además ofrecen productos dispares, han hecho dinero a marchas forzadas. Emergent Game Technologies obtuvo 9 millones de euros en la ronda de financiación de su serie D. Siendo una de las compañías de middleware más veteranas –se fundó como Numerical Design Limited allá por los años 80–, se fusionó con una compañía de tecnología online en 2005 para constituirse como la actual Emergent. Desde entonces ha expandido su negocio y su actividad, ofreciendo soluciones exóticas como herramientas de construcción y testeo automáticos de juego junto a su motor Gamebryo. La inyección financiera le vendrá muy bien, puesto que sigue trabajando en su motor servidor de juegos online y la infraestructura de hosting online, por no hablar de sus operaciones en los mercados chino y coreano. Hasta cierto punto, constituye una apuesta de los inversores para que el mercado de los videojuegos online continúe su actual crecimiento explosivo.

Más nueva es la compañía británica Geomerics, que ha cosechado 3 millones de euros del Trinity Hall, de la Universidad de Cambridge, para llevar adelante el desarrollo de su tecnología de iluminación Enlighten, así como para crear productos nuevos inspirados en su estrategia Geometric Álgebra para soluciones de complejos problemas matemáticos. Lo más destacable en este caso es que el dinero procede de una institución académica. En esa medida constituye un voto de confianza en el extremo rigor intelectual de Geomerics... aunque la verdad es que eso no garantiza el éxito o la rentabilidad de la inversión.

Es una apuesta que los inversores hacen para que el mercado online continúe su explosivo crecimiento



Pero el suceso más significativo que se ha producido en lo que va de año tiene que ver con el proveedor canadiense de middleware Engenuity. La empresa fue comprada el pasado mes de febrero por otra empresa canadiense, CAE, un gigante de la simulación comercial que vio el motor de inteligencia artificial AI.implant de Engenuity como la razón crucial para el acuerdo, gracias a su uso creciente en las simulaciones militares a gran escala.

En realidad, eso se volvió tan importante que en los seis meses posteriores a la adquisición que CAE decidió que tales mercados son mucho más interesantes que el sector del middleware para juegos. El resultado es una nueva licencia para juegos "sin coste" para AI.implant que ofrece a los desarrolladores de juegos el código fuente de la tecnología gratis, y que establece ciertas condiciones en el marketing para cuando sus juegos se comercializan. La explicación es que Engenuity no ofrecerá el mismo nivel de soporte ni promete el desarrollo futuro del producto, sobre todo en lo referente a juegos para videoconsola. En lugar de eso, lo que ofrece es una comunidad online de tutoriales, documentación y foros.

Por supuesto, se trata de un movimiento comercial para CAE, que es una compañía con unos ingresos anuales de cerca de 1.000 millones de euros. Las ventas de juegos con AI.implant habrían supuesto solamente una diminuta fracción de eso. Pero, combinada con otras adquisiciones que han hecho que desaparezca del mercado más middleware para juegos, como la compra de Demonware por parte de Activision y la Criterion por parte de EA, esta iniciativa lo que incrementa es la sensación de riesgo a la hora de utilizar middleware.

Y quizá ésa sea otra razón por la que desarrolladores de juegos fieramente independientes, como Epic e id, estén actualmente en auge.



La empresa estadounidense de herramientas online y motores Emergent ha obtenido 9 millones de euros para financiar sus operaciones en Asia y completar su tecnología de hosting de juegos online.



POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

LA JIRAFA ESTÁ LIBRE

Por fin, *Space Giraffe* ya está a la venta. Es el momento de mirar atrás y repasar el proceso de conseguir que el juego fuera certificado, pues he aprendido algunas lecciones que podré aplicar al siguiente juego que haga.

Tengo que admitir que todo el proceso de lanzamiento ha sido una de las cosas más estresantes que he hecho jamás, en todo mi recorrido vital en el negocio de los videojuegos. No por Microsoft, en realidad —el proceso en sí resulta lógico y justo—, sino porque creo que tenía unas expectativas distintas debido a cómo habían sido las cosas cuando trabajaba en Atari.

En Atari trabajaba en títulos de creación propia, y el proceso final de desarrollo consistía básicamente en que te llamaban a Sunnyvale, en California, y pasabas unas cuantas semanas en la oficina con tu equipo de testeo, trabajando para solucionar todos los problemas y pulir el código. Era un procedimiento estresante por sí mismo, ya que ibas a la oficina cada día y un gran mogollón de gente empezaba a maltratar tu código deliberadamente para andar buscándole las cosquillas y dar parte de cada pequeña pega. Llegabas a aborrecer el sonido de las pisadas del testeador jefe acercándose a tu cubículo con los últimos informes de errores.

> " Todo el proceso de lanzamiento ha sido una de las cosas más estresantes que he hecho nunca en la industria de los videojuegos "

Unas cuantas semanas así y acababas agotado, pero, por suerte, se trataba sólo de unas cuantas semanas, y luego todo estaba ya listo, de manera que el estrés era llevadero.

El proceso con Microsoft tiene algunas similitudes en algunos aspectos; aunque el tipo de testeo que realizan y las cosas que buscan son seguramente un poco más complejas que lo que lo eran allá por los tiempos del Jaguar, debido sobre todo al hecho de que las videoconsolas están normalmente conectadas a internet y a que los juegos se localizan hoy día de manera mucho más concienzuda. Sin embargo, la gran diferencia, y la que me dejó más consternado, consiste en que el proceso no se produce en tiempo real, como sucedía en Atari. En la ofi de Sunnyvale podías coger un listado de fallos, solucionar los problemas uno por uno, entregar una nueva versión del juego y luego ir obteniendo informes en unas horas. Era como un diálogo continuo entre los testeadores y tú.

Estar trabajando in situ con los probadores para comercializar un juego propio es completamente distinto de estar trabajando desde otro lugar con un juego externo, eso es cierto. El testeo es un recurso finito, y no tienes todo el tiempo que necesitas. El diálogo entre los desarrolladores y los testeadores resulta mucho más prolongado y entrecortado. Tú no tienes un ciclo de informe-solución-testeo-informe en unas horas, sino que lo más normal es que tengas que esperar una o dos semanas entre la entrega de una versión nueva y el proceso de testeo, que es lo que te permite obtener una retroalimentación suficiente por parte de la empresa para empezar a solucionar pegas.

No hay nada de malo ni de erróneo en eso, ya que todo el mundo trabaja así, y los tíos que se dedican al testeo son muy buenos y hacen un gran trabajo al prepararte para conseguir la certificación final. Se trata sencillamente de que yo me sumergí en este proceso de mogollón y estrés a tutiplén esperando seguir un ritmo de progresión semejante al que seguía en Atari, y en lugar de eso me topé con este procedimiento absolutamente prolongado para el que la verdad es que no estaba preparado. El efecto que tuvo sobre mí fue el de prolongar el estrés mucho más tiempo, y la verdad es que acabó agotándome.

Aun así, la vida es aprendizaje, y ahora ya sé mucho mejor qué puedo esperar la próxima vez. Ahora sé que en realidad sí es posible para un pequeño equipo de dos personas pasar por todo esto y conseguir crear un código que esté a la altura necesaria para publicar un juego.

Sé que los niveles de certificación reales no son pesados de cumplir, ni siquiera significativamente más difíciles que los que había en Atari, sólo que la escala de tiempo es bastante distinta. Sabiendo eso, la próxima vez podemos prepararnos mejor para la fase final y planificar una transición con un ritmo más suave y mucho menos estresante por parte de Llamasoft, para seguir con eficacia el ritmo en la parte final.

La vida es un poco más complicada hoy día, y hay sistemas más complejos y hay que incluir más idiomas, además de la necesidad de obtener evaluaciones del contenido en varias regiones, y la realidad es que hay que contar con unos cuantos meses extra al final para poder poner todo en orden y salir al mercado. La próxima vez ya sabremos todo esto, tras haber llegado hasta el final ya una vez, y por tanto debería resultar un proceso más cómodo para nosotros.

Ahora, sin embargo, es hora de relajarse un poco, quizá un par de findes fuera, y cierto tiempo lejos de las máquinas, antes de empezar con el siguiente proyecto. Para cuando tú leas esto ya me habré sentado delante de mi Xbox a ver cómo cobran vida las clasificaciones online y empiezan a contar la historia de cómo el mundo responde y se familiariza con la experiencia *Space Giraffe*. Eso sería verdaderamente interesante, y estoy deseando ver qué tal.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente ha sido el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



Ahora te damos más

te pagamos un 30% más
entregando este vale antes del 31 de octubre de 2007

¡Te compramos tus películas y videojuegos!

preciok



Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.

Calidad Preciok Garantía

¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?



1. Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses
2. Acércate a nuestra tienda Canal Ocio
3. Te los compramos todos, **al contado**
4. Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok:
sólo en tiendas franquiciadas

canal ocio
cine y videojuegos

Adeje (Tenerife):
C/ Hermano Pedro, s/n - Telf.: 922 711 079
Andratx (Mallorca):
Sa Teulera, 1 - Telf.: 971 136 266
Antequera (Málaga):
C/ Diego Ponce, Edif. 21 - Telf.: 952 739 348
Burgos:
Avda. Eladio Perlado, 12 - Telf.: 947 221 142

Ciudad Real:
Avda. Tablas de Daimiel, 2 - Telf.: 926 274 081
Ronda Alarcos, 24 - Telf.: 926 273 087
Calatrava, 21 - Telf.: 926 256 464
Santander:
María Cristina, 1 - Telf.: 942 215 300
Torremolinos (Málaga):
Avda. de los Manantiales, 6 - Telf.: 952 377 026

Valladolid:
C/ Canterac, 23 - Telf.: 983 294 025
C/ Lope de Rueda, 1 - Telf.: 983 263 543
Vigo (Pontevedra):
C/ Estornino, 15 - Telf.: 986 373 677
Próximas aperturas en: Jerez (Cádiz), Bilbao, Baeza (Jaén), Marbella (Málaga), Benalmádena (Málaga) y Fuengirola (Málaga)



POR MR BIFFO

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

LA PÉRDIDA DE LA INOCENCIA

Aunque no soy un abuelo, no me queda tan lejos lo que llaman "ser alguien de mediana edad". Me pasé la década de los veinte años pensando que tenía cincuenta y pico, y me comporté durante los treinta y pocos como si tuviera 17. Ahora me siento como si hubiera alcanzado el equilibrio: cumplo 36 este año y por fin tengo la edad justa.

Echando la vista atrás, llevo jugando a los videojuegos desde hace 28 años, más o menos. Empecé en los últimos tiempos de la era Atari VCS, y continué con los ZX Spectrum, Atari ST, Master System, Game Boy, y casi cualquier sistema que se haya lanzado desde entonces.

De vez en cuando, jugando, me he sentido como esa secuencia de la película *La máquina del tiempo* en la que el tío está en su asiento y observa el escaparate de la tienda de ropa que está frente a su casa. Ya sabes qué escena digo: los ciclos de la moda vistos por un caleidoscopio de colores y largos de falda, y cae una bomba sobre Londres, y la ciudad es reconstruida, antes de que el viajero del tiempo se vea atrapado en un volcán y se pongan las cosas muy feas. Pero para que esta metáfora funcionase, ese tío tendría que estar sentado fuera del juego. Y no haría falta que se metiera en una máquina del tiempo para poder ver en la pantalla cómo se emborrona el pasado en un abrir y cerrar de ojos; sólo tendría que ponerse frente al monitor y ver cómo cambian las cosas en tiempo real.

Si comparas el mercado actual de los juegos con el de hace veinte años, no tiene nada que ver. Compáralo con el de hace cinco años, y te costará reconocerlo. La tecnología avanza a una velocidad apabullante, y aunque los desarrolladores pueden crear mundos enteros (con agua que fluye, árboles que se mecen al viento y gente con ojitos brillantes) y meterlos en un DVD, hay algo que jamás podrán sintetizar. Y ese algo es esto: nostalgia.

Una de las cosas que dan más pena cuando envejeces como jugador es que los juegos pierden algo de su mística. Cuando era más joven me parecía que los juegos eran una ventana a otro lugar traídos a nuestro Universo desde una dimensión paralela. La gente que los hacía eran alquimistas; extraños genios con sus cerebros conectados con alguna primaria e inexplicable fuente de inspiración. Claro que, gracias al boom de los juegos retro de los últimos años, ahora sabemos que Matthew Smith y los gemelos Oliver no eran magos, sino cerebritos que habían visto demasiado a los Monty Python.

Supongo que es sólo que me estoy haciendo mayor, y que también nos pasa algo parecido con la música o las películas. Tengo un apetito voraz para la música y hace poco me he dado cuenta de que he estado persiguiendo un nivel que nunca más encontraré, a menos que me olvide de los últimos veintipico años. Nuestro gusto en música suele estar definido a los 14 años, y diría que lo mismo sucede con los videojuegos. Cuando pienso en los juegos que definen de verdad mis gustos, son los que jugué al principio de mi adolescencia. Eso no quiere decir que haya estado los últimos veinte años creyendo que los juegos no me llenan. Nada de eso; de hecho, en muchos aspectos, los juegos son ahora mejores que nunca. No obstante, no ha habido un juego posterior a, pongamos, 1985, que me haya puesto el vello de punta.

> "Cuando era más joven me parecía que los juegos eran una ventana a otro lugar, traídos a nuestro Universo desde una dimensión paralela"

Cojamos, por ejemplo, la serie *Zelda*. Me he dado cuenta de que cada nuevo juego es menos inmersivo que el anterior. Puede que no siguiera la franquicia desde sus primeros momentos, pero he jugado con aquellos *Zelda* iniciales, y no tengo ninguna duda de que eran alucinantes. Con *Twilight Princess* siento que estoy jugando, mientras que con *A Link to the Past* me sentí como transportado a otro sitio. En cambio, si fuese un chaval de 13 años jugando a *Twilight Princess* por primera vez, me atrevo a decir que lo vería de forma muy diferente que con todo lo que conlleva tener 35 años.

Es como si, a medida que me hago mayor, pudiera vislumbrar al mago que se esconde tras la cortina. Me siento menos inclinado a comprar la ilusión que me venden los fabricantes de juegos. Supongo que, como especie, los humanos empezamos con una imaginación muy encendida que se va apagando con el paso del tiempo y el peso del lastre de la vida.

Es como mirar por la ventanilla de un avión, de noche, justo cuando va a aterrizar. Desde arriba las luces parecen diamantes, las calles son oscuras y misteriosas y esconden aventuras y secretos. Pero, cuando aterrizas, ves que son las mismas calles agrietadas y llenas de graffiti que ya conocías; no tienen nada de romántico, sólo una vida corriente, con gente corriente y triste que intenta pagar sus facturas.

No sé. Ni siquiera estoy seguro de poder decir qué echo de menos en los juegos actuales. Quizás no tiene nada que ver con la nostalgia, quizás hasta los adolescentes listillos de la red han captado que, en realidad, los juegos existen para hacer ganar dinero a la gente que los hace.

A lo mejor es que yo era el único inocentón cuando empecé a jugar con videojuegos. O quizás lo sea la propia industria.

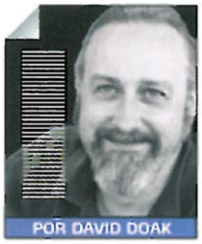
Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Ilustración: tstokes



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS
BLADE CENTER
castelldefels
Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau
936321687
figueres
Vilafant, 7
972678781
figueres
Sant Josep, 15
972678781
igualada
Clos, 55
938068273
manresa
Alcalde Armengou, 18
938730838
manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838
manresa
C.C. carrefour local 12
938730838
mataró
Sant Cristòfor, 13
937960716
mataró
C.C.Mataró Parc - local 22
937586781
sabadell
Tres Creus, 164
937273849
terrassa
Extremadura, s/n hyper eroski
937839222
terrassa
Passeig Vapor Gran ,29 L12
937311944
¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es
¡escúchanos!
Ràdio Sabadell 94.6
www.radiosabadell.fm
HALO 3
XBOX 360
XBOX LIVE
ya disponible!
BLADE CENTER



POR DAVID DOAK

PERFECT DOAK La industria vista desde dentro

MI E3 DE 2007

Perdí mi virginidad con el E3 hace diez años, cuando el equipo de *GoldenEye* salió pitando de juerga hacia el centro de la húmeda Atlanta en cuanto pudo. Hacía calor y humedad, lo cual, como diría Robin Williams, está bien si estás con una mujer, pero no si estás perdiendo la voz y la cordura hablando en gritos al primo de Borat, de la revista no oficial de Nintendo en Kazajstán, que nunca ha oído hablar de tu juego, en un centro de convenciones a ratos oscuro y a ratos tan iluminado que te derrite la retina con los altavoces de EA taladrándote los tímpanos. En su favor, sin embargo, hay que decir que Atlanta no es Los Ángeles, donde nos hemos apretujado cual lemmings los últimos siete años.

Pasemos rápido por una década de jodidos *TimeSplitters* y *Second Sight* y, bueno, ahora todo está mejor. No más locuras en el centro de la ciudad; este año los jefazos suspendieron su concurso de "a ver quién mea más lejos" y estuvieron de acuerdo en llevarse el E3 a Santa Mónica donde la gente guapa (Dios sabe por qué pensaron que íbamos a encajar allí).

> Cliffy B se pasó para ver *Haze* y le gustaron las drogas y la violencia. El Sr. Miyamoto se pasó para ver *Haze* y a él no le gustaron

Los distribuidores se pusieron nerviosos y un poco antes hubo en San Francisco un montón de eventos independientes en una orgía extrañamente interconectada. Los camaradas galos de Free Radical bautizaron a su reunión Ubidays SF ("quelle surprise" creo que dicen en Montreal) y el equipo de *Haze* movimos como es debido los culos y los dedos para ofrecer nuestra proverbial atención a los detalles en una cojonuda demo cooperativa online para cuatro jugadores. Llegamos, vimos, presentamos la demo (nuestro guionista, Rob Yescombe, hasta se rompió un dedo del pie en un percance autoerótico en la habitación del hotel) y dejamos de sacar pecho cuando los de *Assassin´s Creed* mostraron su vídeo y el público reaccionó mejor. Supongo que a la gente le gusta más mirar a Jade Raymond que a un hippy barbudo como yo.

Una semana antes de esta E3 "lite" se desató el pánico otra vez cuando decidimos mostrar una demo ("pero no la de los Ubidays, porque ésa ya la ha visto todo el mundo").

Eso quiere decir que los chicos de *Haze* tienen otra semana frenética recolocando todo y metiéndolo a presión en un PC de desarrollo que me tengo que llevar al otro lado del charco mientras experimento el placer desenfrenado que supone viajar por el atlántico tras el 11 S. Las descomunales colas de Heathrow y, 11 horas después, en el Aeropuerto Internacional de Los Ángeles, los chicos de Seguridad Nacional se han inventado un nuevo juego, aún más desesperante. Dios bendiga a sus imperiales calcetines de algodón; esta vez meten sus narices en el mismo avión y dicen que, o muestras tu documentación como si fueras un refugiado en la isla Ellis o te largan de vuelta. Todos obedecemos como borregos.

La toma de huellas, preguntas y fotos de rigor... y, media hora después, de alguna forma consigo un taxi para el hotel Loews de Santa Mónica y "me instalo". Son las ocho de la tarde, hora local, pero para mí son las 4 de la mañana. Claro que no importa, porque, como todo el mundo sabe, los desarrolladores no duermen.

Una hora después, estoy en el bar con Kjell y Nate, de Ubi EE.UU. Son técnicos (de hecho, Kjell y yo coincidimos hace mucho, mucho tiempo en Eidos, en los días de *TimeSplitters)*. Después de un par de botellas de Sierra Nevada, nachos, patatas y buenas vistas al atardecer sobre Santa Mónica, me siento casi relajado.

A la cama. No puedo dormir. Me levanto. Cinco de la mañana. El despertador. Me duermo. El despertador. ¡Joder!

El miércoles es el primer día del congreso, sólo que no parece un congreso porque estoy en una pequeña suite de hotel en la playa de Santa Mónica y no hay nadie que quiera ver el juego.

Es por la rueda de prensa de Sony, donde están escuchando que *Haze* es una exclusiva de PS3, entre otras cosas a las que los medios otorgaron más atención... pero ¿qué más me da? No es que tenga ningún interés personal. Ejem.

Vale, lo reconozco: las cosas mejoraron. Los dos días siguientes hubo un flujo regular y abundante de gente para ver *Haze*, y yo canté y bailé y contesté a la pregunta "¿Cuántas armas tiene?" (aunque me inventé la cifra). Cliffy B se pasó para ver *Haze* y le gustaron las drogas y la violencia. El Sr. Miyamoto se pasó para ver *Haze* y a él no le gustaron. Pero, por lo menos, todos parecieron quedarse con la idea de que intentamos hacer un FPS de guerra que te haga pensar.

Pasaba las tardes con mi vieja amiga Laura, de Fortyseven Communications, comiendo y hablando con amargura sobre cómo está la industria del videojuego. Lo mejor de todo, aparte de algunas copas gratis, fue un juego que me gustó aunque soy un viejo cínico desencantado: *Zack and Wiki* para la Wii. Cómpratelo.

En conclusión. Mi recuerdo que prevalecerá del E3 de 2007 será la vista desde la ventana del hotel del Pacífico: surf, sol y arena, y darme cuenta de que todos decidimos meternos en las habitaciones a jugar con videojuegos. ¡Bien hecho! Nos vemos el año que viene.

David Doak es cofundador de Free Radical Design y está haciendo el juego* Haze*. Acaba de cumplir los 40 y sufre la crisis de la mediana edad.

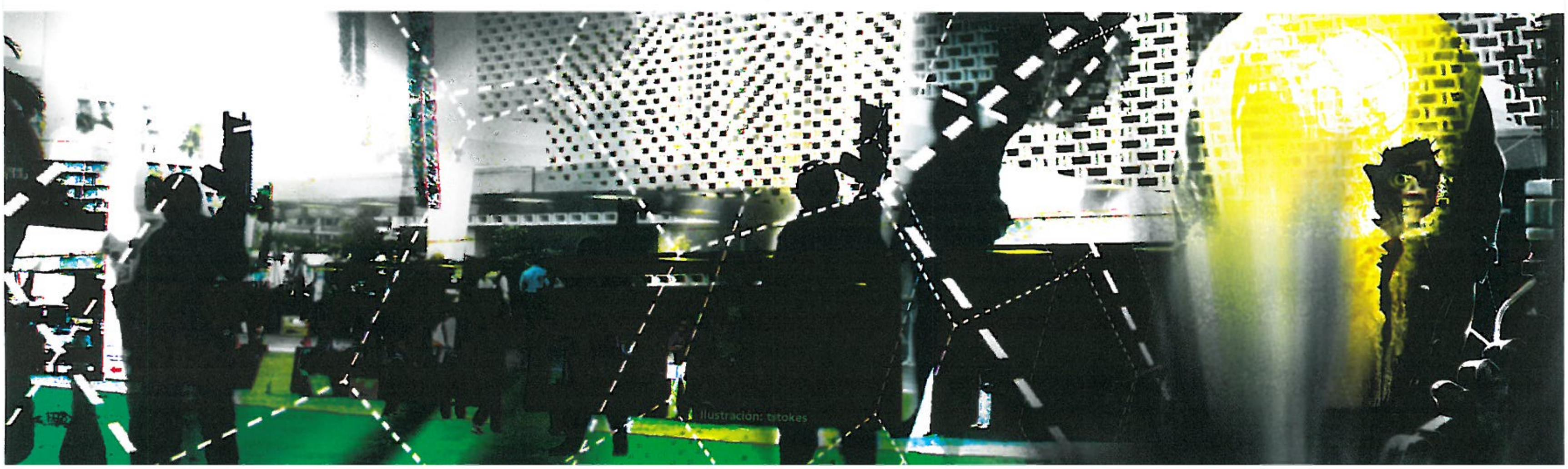
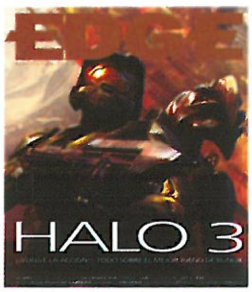


Ilustración: tstokes

Fórum



Número 17

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: ¿Resulta *Killzone* clave para la PS3?

El listón se ha puesto tan alto con esos 'objetivos' prerrenderizados que estoy convencido de que me decepcionará.
Danclarke

Basta comparar *MotorStorm* para PS3 con el generado por ordenador en el E3. Creo que podemos esperar las mismas diferencias con *Killzone* 2. Sin duda tendrá un magnífico aspecto, pero ¿será mejor que el de Gears? Eso es mucho decir.
Turtle OWurtle

Es gracioso esto de *Killzone*. Puedo recordar todos los nombres de los personajes y la historia pero no era tan sobrecogedor. Creo que sólo jugué con él porque me gustaba la historia. La jugabilidad era pobre y la IA era desconcertante. La única diferencia entre un gruñido normal y uno de Elite era que a veces retrocedían, el problema era que tendían a retroceder cuando estaban a cubierto. Dicho eso, todos podríamos sorprendernos agradablemente con Killzone 2.
ScotsWahey

¡¡¡Guarda donde quieras!!, con este lema quiero desde aquí hacer un llamamiento para que de una vez por todas los programadores, estudios y compañías paren con una costumbre que está muy arraigada dentro del mundo de los videojuegos y que se remonta al nacimiento de los mismos. Me estoy refiriendo a la manía que tienen los que hacen los juegos con no permitirnos guardar en cualquier momento que queramos de la partida y donde queramos. Estoy harto de repetir la misma fase mil veces, de que me mate el mismo bicho/malo/salto otras mil y de tener que volver a comenzar de nuevo en otras tantas ocasiones. Aparte, es que no le encuentro la utilidad a esto. Vamos a ver: el camino me lo conozco, sé donde se esconden los tesoros, los malos, sé donde y cuándo salen y sólo me falta pasar un último obstáculo para pasar la fase, así que no encuentro el motivo por el cual tengo que repetirlo todo otra vez. Sencillamente, es hacernos perder el tiempo y frustrarnos. Lo único que consigue es una cosa, que abandonemos el juego hartos y aburridos, algo que preferiría evitar, más que nada porque me ha costado un dinero y porque quiero descubrir el final o por lo menos, lo que hay mas allá del punto fatídico.

Sé que hay excepciones (como la saga *Tomb Raider*), y que tampoco cuesta tanto poner esa opción en un menú apretando el SELECT, así que, por favor, hagan felices a éste y a muchos más videoadictos y atiendan esta súplica/protesta. Gracias.
Xisco Conde

Esta parece una de esas buenas ideas para tener en cuenta en todos los juegos, pero ¿qué haría los que se dedican a publicar trucos? Es broma, en realidad parece lógico que podamos parar y guardar siempre que queramos, y no cuando lo permita el juego.

La vida te da muchos momentos duros. El año 1998 fue un año difícil. La muerte de un gran amigo y la de la persona que más quería en el mundo, mi abuela, me hicieron caminar por un oscuro túnel. Pero al final de ese túnel brillaba una luz, esa luz era *Zelda: Ocarina of Time*. Yo tenía la Nintendo 64 y aunque era una consola que no sacaba muchos juegos, los que salían eran especiales. Pero aquel *Zelda* me hizo vivir realmente una aventura fascinante, tanto que cuando jugaba creía que estaba en Hyrule. Fue mi primer *Zelda*, pero llegaron más: la locura de *Majora´s Mask*, la grandeza de *Link to the Past*, la fantasía de *Wind Waker* y el emocionante *Twilight Princess*. He jugado a todos y me hacen sentir que cada uno tiene algo especial. La maestría con la que están diseñados hace pensar que son esculpidos como diamantes en bruto hasta que alcanzan su perfección.

Por desgracia, muchos han coincidido con otros momentos difíciles, pero, como en aquella ocasión, su luz se reflejaba en mi rostro. Doy gracias al mundo de los videojuegos por hacerme sonreír de emoción cuando mi corazón esta triste.

Pero sobre todo doy gracias a Nintendo y al gran maestro Miyamoto.
Nexushal

En el número ocho de EDGE hicimos un gran homenaje a esta saga, comentndo uno a uno todos los Zelda y ofreciendo en cada uno una visión especial de la máquina en que se jugaba y del espacio que ocupaba, los juegos son ahora para muchos de nosotros lo que el cine a otra generación, la válvula de escape para sonreír en momentos difíciles, solo que ahora, además participas.

Punto 1: Acabo de terminar *Tomb Raider Anniversary*.

Punto 2: Me reafirmo en mi condición de old school gamer.

Dicho esto, paso a explicarme, acabo de terminar un juego que tiene unos meses y no he sentido nada que no sintiera hace 10 años (mejor dicho 11, porque la coletilla de *Anniversary* querrá decir 11 aniversario), y ese juego de hace 11 años no me hizo sentir nada que no

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos opinando sobre algún aspecto de la industria del videojuego o sobre algún título que te interese. EDGE se reserva el derecho de resumirlos o extractarlos. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá un volante Speed Racer de Fernando Alonso para PS2 de Ardistel. La carta ganadora de este mes, premiada con un volante Speed Racer, la ha enviado **Xisco Conde.**





ArtFutura 2007

Del 25 al 28 de octubre se celebrará ArtFutura 2007 en once ciudades españolas. El programa de este festival de Cultura y Creatividad Digital incluye la transformación del mundo del videojuego con la nueva generación de consolas, y la presentación de *Little Big Planet,* un título que potencia al máximo la creatividad para crear escenarios y la cooperación entre jugadores (ver EDGE 12). Otra de las cuestiones que se tratará son los Juegos de Realidad Alternativa (ARGs). Los visitantes de ArtFutura podrán disfrutar también del área Xperimental Arcade, una "sala de juegos" en la que se mezclan estrenos de novedades con títulos deestudios independientes, mostrando el lado menos convencional de la cultura del videojuego. Y no hay que olvidar los premios ArtFutura al diseño de Videojuegos para juegos no comerciales.

sintiera ya con juegos mucho más viejos (excepto, claro está, las 3D; pero yo no le doy tanta importancia, aunque sé que la tiene). Añoro los tiempos en los recreativos de mi pueblo gastando ingentes cantidades de monedas de 5 duros en máquinas legendarias (para mí) como *Snow Bros, Tumblepop, Puzzle & Action* (la maquinita de "los chinos", el precursor, y mucho más divertido aunque no te decía tu edad cerebral, de los juegos de entrenamiento cerebral tan de moda ahora), *Outfoxies* (precursor de los juegos de lucha tipo *Smash Bros,* que tendrían que llamarse tipo Outfoxies, quien no haya probado esta maravilla no sabe lo que se pierde).



Nexushal ha envido una foto con todos los *Zelda* que ha jugado en su vida. Impresionante.

Y así podría seguir hablando de las recreativas más clásicas, pero las consolas también han estado ahí desde mi viaje NES, que aún funciona, hasta la primera Playstation, juegos como *Super Mario Bros 3, Zelda, Donkey Kong Country, Secret of Mana, Tales of Phantasia, Tombi* o *Team Buddies,* por citar algunos de los más conocidos (otros no lo son tanto, pero no por ello dejan de ser obras maestras, a mi entender) no tienen nada que envidiar a juegos modernos con muchos polígonos, texturas, fotogramas, efectos, gráficos a tutiplén y demás...

Releyendo las EDGE de mesese pasados vi el reportaje de los juegos nuevos para consolas viejas y ojalá se pusiera más de moda y pueda meter nuevos cartuchos en mi querida Super NES (para mí la mejor consola de la historia).

Después de todo esto, sólo quiero decir que para nada rechazo los nuevos juegos, pues *Half Life 2* me ha entusiasmado de veras y puedo colocarlo al lado de mis cartuchos y los juegos clásicos antes nombrados.

Un saludo y gracias por esta pedazo de revista

Rubén Catalán

Gracias a ti por leernos y mantener vivas todas esas consolas. Las secciones *Va de retro* y *The making of...* recuerdan muchas veces todos esos juegos pasados pero que siguen ahí

Quiero votar por los juegos multiplataformas, vamos, que los podamos disfrutar todos sin tener que tener más de una máquina. Lo veo muy difícil pero... Llevo en esto de los videojuegos bastante tiempo; soy del 75 y me he comido casi todo en lo que a videojuegos se refiere. Hasta hace poco tenía una 360 y jugaba al live, lo más, la verdad es que empezaba a perderle un poco el interés al tema hasta que llegó el juego online. El live esta muy bien, vale la pena pagar por él. Ya no lo tengo, no estoy baneado, pero mucha gente con la que jugaba sí que lo esta, o lo estaba. No es que esté en desacuerdo con lo que ha hecho Microsoft, pero tampoco creo que haya sido la forma más inteligente de tratar a sus clientes. Pienso yo que hasta hace bien poco lo era, y lo fui durante bastantes años con su primer Xbox. La cosa es que me he comprado otra máquina, pero no voy a decir cual es para no entrar en polemicas del tipo: "la mía es mejor por x". Porque a mí lo que me gustan son los juegos y no las máquinas que los reproducen. Más que nada, porque es lo que ha hecho mucha gente que conozco y quiero jugar con

sigue

F

Tema: Los videojuegos para PC están condenados (otra vez)

Recientemente me he comprado un super-PC, y decidí meterle *Stalker.* Todo iba bien hasta que intenté jugar con él. No apareció nada en pantalla excepto el cielo. Así que después de media hora indagando en foros, cambié el panel de control de mi tarjeta Nvidia. ¡Con éxito! Ahora funciona, aunque se cuelga cada cinco o diez minutos, cada vez que intento grabar. Aparentemente es un problema de Vista, pero este problema es la razón por la que los videojuegos para PC no están tan extendidos como los de videoconsola. No ofrece el mismo control de calidad ni igual facilidad de uso. Como cliente, compré este producto y esperaba que funcionara. Ahora, si me perdonáis, me voy a jugar un rato a jugar a *Halo* 2 en mi 360.

Peter117

Si los PCs funcionaran con la misma facilidad que las consolas no tengo la menor duda de que se convertirían en mi plataforma favorita, y la de todos.

Red Dave

Los videojuegos para PC no están tan libres de problemas como los de videoconsola, y probablemente no lo estarán nunca. Es el precio que pagas por una tecnología abierta. Pero, una vez te haces con ello, obtienes la recompensa. Tenías que haber visto los tiempos de DOS, cuando tenías que lidiar con las memorias EMS y XMS y los conflictos de IRQ. ¡Ah, qué tiempos aquellos!

Mandelbrot78

Esta generación de juegos para ordenador es demasiado. Acabo de ver las especificaciones de mi DX10 y pensé ¡toma ya!. Mi equipo debería ser capaz de manejar juegos comercializados durante el último año, pero la realidad es que su rendimiento es pobre, teniendo en cuenta lo rápido y lo fácil que es resulta pasarse al equivalente para consolas.

Galaxy

Me he pasado más tiempo descargando parches, actualizando drivers y afinando los ajustes de la tarjeta gráfica que jugando con videojuegos. Pero adoro mi PC y no lo cambio por nada.

kow

ellos. Saludos para todos, Mr Biffo eres genial, no cambies nunca y gracias EDGE por sorprenderme cada mes en mi gasolinera.
Santaco 75.

El Live de Microsoft es la mejor arma de venta de la 360. Sin duda tiene todo lo necesario para gustar a una gran cantidad de jugadores de todo el mundo, y además funciona. El caso es que no sólo queremos jugar, queremos hacerlo con las personas que conocemos y a las que apreciamos, jugar se puede convertir también en una forma más de relación social y por eso todos esperamos compartir nuestras aficiones con los demás, y los juegos más, claro esta. En EDGE entendemos que prefieras disfrutar también de esa otra consola, pero quitar la 360 quizá no sea la mejor opción porque durante mucho tiempo no encontrarás algo como el Live. Precisamente el éxito de la Wii sea quizá la posibilidad de compartir los juegos con un entorno familiar que nunca había jugado con una consola y es en esta forma de jugar en la que se apoyan los nuevos juegos a los que ya hizo un guiño la PS2 con *SingStar* y todos los de la camarita.

Tema: Jerga redundante
Cosas como POKE. Ya nadie dice POKE. Todo el mundo repite 'côdigos de reproducción de la acción', lo cual resulta mucho menos elocuente. ¿Qué otros ejemplos de léxico redundante de los videojuegos creéis que debemos recuperar?
Blocks100

Otra expresión genial era la que se refería al número de pantallas que tenía un juego, ¿recordáis? Y parallax.
Lukeim64

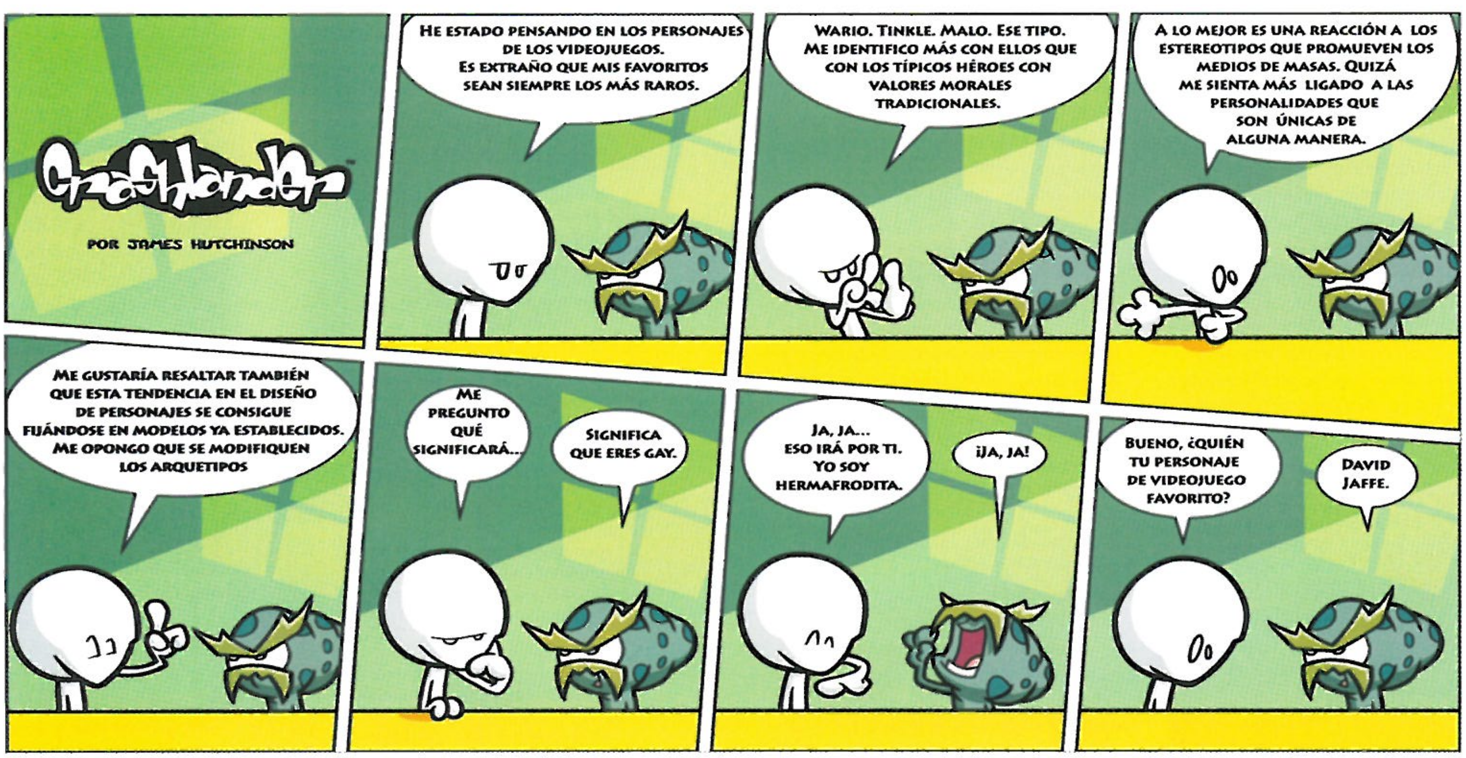
Arcade es perfecto.
bigbrik

Recuerdo con los buenos tiempos de NES, cuando las pruebas tenían que decir si había algún caso de 'sprite flicker' o 'detección de colisiones poco fiables' en un juego. Hoy día todo son quejas acerca de texturas marrones y sobre el exceso de iluminación bloom.
Photoboy

GANADORES.- Estos son los lectores premiados en el sorteo aparecido en el número 16 de EDGE:

- **12 lectores premiados con un Fusion Charging Station para PS3 de Joytech: Jose Luis Ocaña,** Fuensanta (Jaén); **Marco Morales,** Torrejón de Ardoz (Madrid); **Jose Manuel Jaén,** Jerez de la Frontera (Cádiz); **Jose Manuel Martínez Castro,** Madrid; **Inmaculada García Guiral,** Cádiz; **Alfredo José Fajardo,** Albacete; **Rafael Albajez,** El Campello (Alicante); **María García Otero,** Cádiz, **Joan Carles Álvarez,** Cornellá de Llobregat (Barcelona); **Rosa Díaz Muñoz,** Barcelona; **Juan José García Mateo,** Burgos; y **Cristina López Atienza,** Madrid.
- **2 lectores premiados con un Trilink Switcher de Joytech: Ramón Lara,** Madrid; y **Vicente Cañas,** Valladolid.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es),** poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge y GOA

SORTEAN

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

1 Acceso a la Beta,
1 kit de juego
y camisetas
de Warhammer online

Consigue, además, otros premios en colaboración con Logitech...

2 Ratones G5

2 Teclados G5

1 Home cinema para tu PC



CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:

1.- ¿Qué webs de juegos visitas más?...

2.- ¿Cuánto tiempo dedicas a cada web?..

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

- ❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
- ❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
- ❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
- ❑ Otras (escribe cuál, por favor)

....

....

Nombre: .... Apellidos: ....

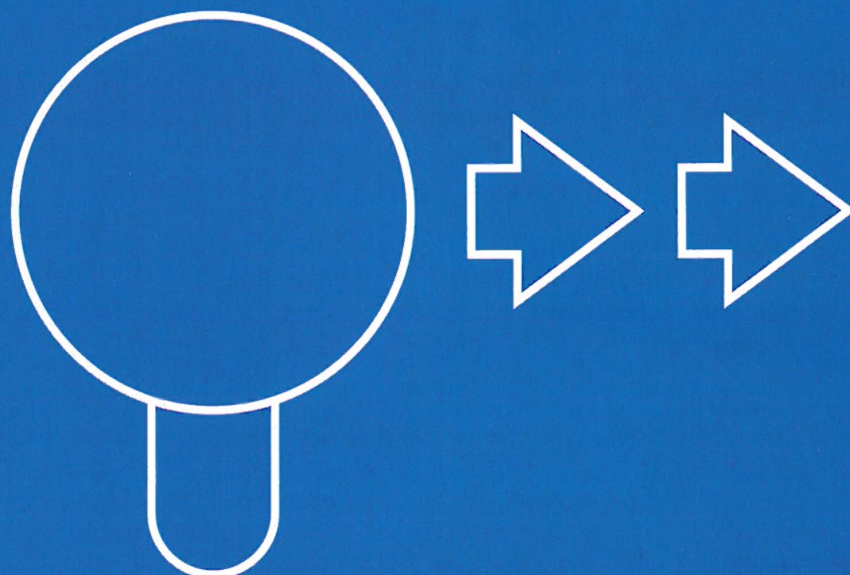
Tel.: .... Dirección: ....

C.P.: .... Población: ....

Provincia: .... Edad: ....

E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 2. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 18 de Edge



Próximo número

Edge 19

Halo 3, Enemy Territory: Quake Wars, Sega Rally, Clive Barker´s Jericho, y mucho más...



gestmusic
TELECINCO
¡ALLÁ TÚ!
En tu móvil
Vodafone live!
Descárgatelo entrando en tu Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE ALLA al 521
vodafone
BIENVENIDOS A NUESTRO PROGRAMA.
RONDA 1
SELECCIONA 2 CAJAS
SELECCIONA LA CAJA QUE QUIERES
OFERTA 6.707€
ACEPTAR
RECHAZAR
Precio de descarga: 3€ (3.48€ IVA incluido). Conexión necesaria no incluida: 0.50€ (0.58€ IVA incluido) por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 0.50€ (0.58€ IVA incluido) por conexión hasta 5 MB. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.
© 2007 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft y el logo de Gameloft son marcas registradas de Gameloft. Basado en el programa de televisión de Telecinco "Allá Tú" producido por Gestmusic Endemol Sau.
Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com



12
www.pegi.info
FLATOUT 2
TM
95
TOPCON
SUPERCHARGERS
en los circuitos y... ¡fuera de ellos!
FX
FLATOUT 2
12+
BUGBEAR
Atraviesa a todo gas el parking de un rascacielos abandonado
Rompe el silencio del desierto con el rugido de tu motor
Cruza un puente desvencijado para adelantar a tus rivales con un salto increíble...
Todo es posible en FlatOut 2.
7 pilotos con estilos de conducción totalmente distintos
34 modelos de coche: de superdeportivos a 4x4
"Nitros", para que experimentes una dosis extra de potencia
Hazte con él por sólo
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM